

1998年7月31日
HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
80
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
隨書附送兩大重量級附錄
LANGRISSER完全攻略本最終章＋
影牢～刻命館真章～血腥攻略第一回
街機皇試刊 第八期
網羅至IN一線遊戲
PS《勇者鬥惡龍VII》
PS《武藏傳》
PS《玲音》
PS《封神演義》
PS《擁抱季節》
PS《SD高達G世代》
PS《摧毀之城DESTREGA》
SS《機動戰艦NADESICO空白的三年間》
N64《F-ZERO X》
N64《塗鴉小子RAKUGAKIDS》
每本港幣35元
SHINING FORCE III
シナリオ3
氷壁の邪神宮
最後一戰、即將展開
4 895011 310806
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1992,1993,1997,1998



拳皇'98蓄勢待發！
King Of
街機皇
ArcadeGame
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
特刊系列
書展期間特價發售
《拳皇'98》角色總覽
124頁／A4／每本35元正
初探拳皇'98新系統，38名角色逐一分析
《拳皇'98》珍藏海報集
全14款／A2／每張18元正／全套210元正
14隊格鬥組合一一亮相，全套購買更附送精美海報筒一個
《遊戲誌》攤位：會展新翼　年青人天地 B24/26/28 及 C23/25/27
© SNK 1998

打破長久的沉默

街機皇《少年街霸3》特刊系列

《少年街霸3》招式總覽

100頁／A4／每本35元正

3種不同系統完全探討，25位角色招式示範

《少年街霸3》極品海報集

全25款／A2／每張18元正／全套375元正

魅力四射的人物逐一展現你的眼前，全套購買可得精美海報筒

書展期間特價發售

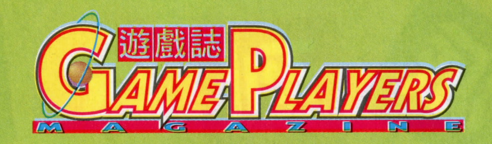






第 80 號 目錄





人頭湧湧、美女如雲?！

書展報道 .... 6／街機皇

齊來學棒球！！

棒球遊戲研究室 126

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）

ACT
52 .... SHAKE KIDS
65 .... 剪影幻象

AVG
38 .... ABALABURN
71 .... ANOTHER MIND
56 .... BLUE BREAKER BURST
82 .... DEEP FEAR
49 .... DOLPHIN'S DREAM
48 .... HIGH SCHOOL TERA STORY
104 .... OVER BLOOD 2
53 .... 狙擊千金小姐
57 .... 狩獵妖精的傢伙們 2
36 .... 機動戰艦 NADESHIKO the blank of 3 years
31 .... 擁抱季節

ARPG
72 .... BRAVE FENCER 武藏傳

ETC
45 .... CAPCOM GENERATION
43 .... NAMCO ANTHOLOGY 2
44 .... NAMCO ANTHOLOGY 2(NAMCO CLASS II ARRANGE VER.)
18 .... 心跳的放學後
50 .... 赤川次郎 夜想曲
33 .... 鈴音

FIG
22 .... DESTREGA
71 .... EHIRGEIZ
24 .... RAKUGAKIDS
69 .... 超人迪加 & 超人戴拿 兩道新的光芒

RAC
62 .... CHORO Q 64
94 .... F-ZERO X
35 .... 山路賽車 MAX 2
60 .... RAPID RACER

RPG
30 .... DRAGON QUEST VII
110 .... SHADOW TOWER
70 .... THE LEGEND OF HEROS I &II 英雄傳説
90 .... LUNAR 2
68 .... 亞魯卡蘭戰記
41 .... 魔劍美神 2
34 .... 魔劍美神 WONDERFUL
51 .... 魔導物語

SHT
32 .... RADIANT SILVERGUN

SLG
28 .... DREAM GENERATION
39 .... JINGLE CAT
54 .... MISAKI AGGRESSIVE
26 .... SD 高達 G 世代
100 .... 女主角之夢 2
40 .... 每天都是星期貓
120 .... 美少女夢工場 夢見妖精
59 .... 星之丘學園
20 .... 封神演義
64 .... 蒼天之白神之助
55 .... 煙花
118 .... 凝望騎士

SPT
47 .... SKI AIR MIX
67 .... 全日本女子摔角女王傳説
61 .... 實況 POWERFUL 職業棒球 8 開幕版
63 .... 摔角戰國傳 2

SRPG
16 .... SHINING FORCE III SCENARIO 3
46 .... WACHENRODER
117 .... 超級機械人大戰 F 完結編

TAB
66 .... 城市大贏家 華麗之王
37 .... 新世紀 EVANGELION EVA 與愉快的同伴們
42 .... 遊戲王

PUZ
58 .... 比基利亞 EX

新 GAME 介紹

16 .... SHINING FORCE III SCENARIO 3
18 .... 心跳的放學後
20 .... 封神演義
22 .... DESTREGA
24 .... RAKUGAKIDS
26 .... SD 高達 G 世代
28 .... DREAM GENERATION
30 .... DRAGON QUEST VII
31 .... 擁抱季節
32 .... RADIANT SILVERGUN
33 .... 鈴音
34 .... 魔劍美神 WONDERFUL
35 .... 山路賽車 MAX 2
36 .... 機動戰艦 NADESHIKO the blank of 3 years
37 .... 新世紀 EVANGELION EVA 與愉快的同伴們
38 .... ABALABURN
39 .... JINGLE CAT
40 .... 每天都是星期貓
41 .... 魔劍美神 2
42 .... 遊戲王
43 .... NAMCO ANTHOLOGY 2
44 .... NAMCO ANTHOLOGY 2(NAMCO CLASS II ARRANGE VER.)
45 .... CAPCOM GENERATION
46 .... WACHENRODER
47 .... SKI AIR MIX
48 .... HIGH SCHOOL TERA STORY
49 .... DOLPHIN'S DREAM
50 .... 赤川次郎 夜想曲
51 .... 魔導物語
52 .... SHAKE KIDS
53 .... 狙擊千金小姐
54 .... MISAKI AGGRESSIVE
55 .... 煙花
56 .... BLUE BREAKER BURST
57 .... 狩獵妖精的傢伙們 2
58 .... 比基利亞 EX
59 .... 星之丘學園
60 .... RAPID RACER
61 .... 實況 POWERFUL 職業棒球 8 開幕版
62 .... CHORO Q 64
63 .... 摔角戰國傳 2
64 .... 蒼天之白神之助
65 .... 剪影幻象
66 .... 城市大贏家 華麗之王
67 .... 全日本女子摔角女王傳説
68 .... 亞魯卡蘭戰記
69 .... 超人迪加 & 超人戴拿 兩道新的光芒
70 .... THE LEGEND OF HEROS I &II 英雄傳説
71 .... EHIRGEIZ /ANOTHER MIND

賞心樂事

160 .... 編者話
162 .... GAME MUSIC STATION

攻略一族

72 .... BRAVE FENCER 武藏傳
82 .... DEEP FEAR
90 .... LUNAR 2
94 .... F-ZERO X
100 .... 女主角之夢 2
104 .... OVER BLOOD 2
110 .... SHADOW TOWER

玩家廣場

2 .... 《拳皇 8》攻略廣告
3 .... 《少年街霸 3》攻略廣告
4 .... 尊賣新聞
6 .... 書展報道
8 .... STREET FAXER
10 .... COMING□翕
12 .... PlayStation 專頁
14 .... HYPER 有腦遊戲榜
117 .... 遊戲研究坊:超級機械人大戰 F 完結編
118 .... 遊戲研究坊:凝望騎士
120 .... 遊戲研究坊:美少女夢工場 夢見妖精
126 .... 棒球遊戲研究室
132 .... 遊戲動畫廊
134 .... 動畫資訊網
136 .... 電腦遊園地
138 .... 懊惱 GAME 你教
140 .... 講談 GAME 天地
141 .... 秘技工場
144 .... 電視遊戲信箱
146 .... 遊言戲語
147 .... 紅白機經典遊戲
148 .... 遊戲配件睇真 D
149 .... 落街買新□野
150 .... 精武門 / 黃金書屋
151 .... 無責任新 GAME 評壇
155 .... 新 GAME 時間表
163 .... 格鬥攻略秘笈（CAPCOM 篇）廣告
164 .... 次世代年鑑廣告

遊戲誌附錄

附錄 1　　隨書附送 不另收費

街機皇試刊第 8 號

附錄 2

LANGRISSER V & 影牢～刻命館真章別冊攻略

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪傑、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、NASH、酒井明樹、零式迪爾
◆封面設計／KAN
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG、樹偉
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

派到手軟樂在其中

《遊戲誌》玩到盡書展大圖鑑

今年書展的入場人數打破往年紀錄，你一定也有到場參觀，而且也到過《遊戲誌》的大攤位了吧？不過，我們的攤位每天都有不同的節目，你又是否全都能參加呢？讓我們為你報道《遊戲誌》攤位在這幾天的現場實況，好讓錯過了的你也能透過圖片，感受一下現場的歡樂氣氛吧。







花絮 1
搶嘢呀！

今次《遊戲誌》參加書展可以說跟「搶嘢」結下不解之緣。何解？話說書展首日還未正式讓觀眾入場之際，《HPCP》的莫探員便遭神秘人搶去參展商工作證，我們到現在還弄不清楚那個人既然可以提早入場，想必也是工作人員之一，怎麼還要搶人家的證件？難道值錢乎？

除了真正的「搶」的外，由於今次《遊戲誌》跟互動電視、SCEH、NAMCO等多個機構合作，所以有很多傳單、紙扇、表格、問卷、海報要派出，加上那張只限在書展會場內派發的「互動遊戲誌　鋒芒初露VCD」，數量可謂多不勝數。不過香港人一向都是「不甘後人」，所以當我們一開始派發宣傳品的時候，總會引來很多參觀者一窩蜂的衝過來，而在我們手上的宣傳品，就會一下子給搶過精光，利害利害。



■你是否也想得到這張VCD呢？對不起，經已給「搶」光了！

花絮 2
恆例COSTUME PLAY

《遊戲誌》自創刊以來一直有將日本的COSTUME PLAY文化引進香港，去年我們便率先把COSTUME PLAY引入書展，也得到各方面的注目。今年我們當然也不例外，在我們的攤位，就請來了四位COSTUME PLAYER。他們當中，草薙京、春日野櫻和LEONA當然都是人所共知的人物，可憐另外一位穿橙色校服的女孩子，卻很少人知道她在扮演誰。原來她是在扮演《SENTIMENTAL GRAFFITI》中的保坂美由紀，有些人還以為她是扮演藤崎詩織哩。

雖然有些人物大家不太熟悉，不過仍沒有減去大家對COSTUME PLAYER的興趣，紛紛來跟他們拍照留念。如果大家有看過書展期間的《經濟日報》或《東TOUCH》的話，應該都已看過他們的扮相的了。大家覺得是否神似？



■其中三位COSTUME PLAYER——草薙京、春日野櫻和保坂美由紀。草薙京身邊的，便是在今次COSTUME PLAY中擔任聯絡安排的美術部主管子濃。

花絮 3
為了冠軍，日練夜練

我們在今年的書展中搞了多次遊戲示範和比賽，計有每天12時和5時舉行的《拳皇'98》試玩大賽、SCE送出PlayStation主機的《XI[sái]》最高積分比賽、還有NAMCO的《SOUL CALIBUR》大比拼。其中最令人難忘的，莫如《XI[sái]》的比賽了。話說在《XI[sái]》比賽中，有一位陳姓小朋友，從第一天開始便積極參加這個比賽。最初他完全不會玩《XI[sái]》這遊戲，只取得數十分，可是他沒有棄屢，經過一晚苦練之後再參加第二天的比賽，可惜雖然成績已比第一天好多了，得到八百多分，可是還是以20分之微敗在其他參賽者手上。於是，陳小朋友便買了本攻略本繼續苦練。到第三天再次參加比賽時，他已成為《XI[sái]》高手，憑着千多分的成績，壓倒其他對手奪得冠軍，捧走PlayStation主機。這份毅力，不是任何人也有的啊。


■經過三天的努力，陳小朋友終於奪得冠軍，恭喜恭喜。


■在《遊戲誌》的攤位每天都有《XI[sái]》比賽。

花絮 4
魅力大電視

今次《遊戲誌》的攤位放置了一部大電視，用來不停播放精采節目。在影片中，最受歡迎的要算是《拳皇'98》的片段，因為街上還未正式推出，很多人也未看過那些《拳皇'98》的畫面嘛。其次最受歡迎的，要算是世嘉早陣子的宣傳人物せがた三四郎的廣告片段。由於他的廣告片內容幽默抵死，很多觀看的觀眾都忍不住捧腹大笑。我們曾以這一系列廣告片的內容來作小型問答比賽，送出《互動遊戲誌》的宣傳VCD，大家同樣反應熱烈。

《互動遊戲誌》的宣傳片也引來各界人士的注意，很多人來看我們查詢《互動遊戲誌》的節目形式和上映日期。我們稍後還會為這劃時代的本地遊戲節目作多項宣傳活動，屆請大家留意啊。




■連春日野櫻和保坂美由紀也不住要露兩手哩。


■你看，這麼多人圍觀《拳皇'98》的比賽過程哩。

花絮 5
辛苦了！關根先生

書展期間，負責的同事都做得很辛苦，但是除了我們這班幕前同事之外，還有一位人兄也勞苦功高，那人就是NAMCO的關根先生，他為了讓大家率先在《遊戲誌》攤位中玩到NAMCO的最新街機遊戲《SOUL CALIBUR》不單力說NAMCO開發部提供開發用的基板給我們，還每天親自來裝機和觀察玩家的反應，又送出大量海報和另一隻NAMCO遊戲《TECHNO DRIVE》的CD SINGLE，實在非常忙碌。我們衷心感謝他啊。




■大家能夠玩《SOUL CALIBUR》玩得那麼開心，真要感激關根先生啊。

花絮 6
《FF 7》大戰《FF 8》

你知道嗎？今次書展中原來發生了一次《FF》遊戲大混戰。怎樣的混戰？由於電腦版《FF 7》剛推出，《遊戲誌》跟有關的發行商ELECTRONIC ARTS及硬件商CREATIVE LAB方面來了一次聯合活動，在書展會場示範《FF 7》的精采之處。另一方面，我們也在SCEH提供的PlayStation試玩台那邊也大搞《FF 8》的試玩，於是便形成《FF7》對撼《FF8》的局面。論受歡迎程度，由於電腦的高畫質和知名度，《FF7》略為佔優，但隨着《FF8》的發售日迫近，相信《FF8》的風頭會漸漸蓋過《FF7》吧？


■很多人對電腦版《FF 7》的效果感到很震撼。


■PlayStation試玩台原本是試玩《FF 8》和《METAL GEAR SOLID》的，但大家似乎對《EHRGEIZ》和《武藏傳》更感興趣。




■出展之前，大家都忙於佈置。


■《遊戲誌次世代年鑑》開賣，人龍瞬即出現，唔到你唔信。



明年書展再見



Team 17加入Dreamcast

在外國以推出《WORMS》系列遊戲而聞名的生產商Team 17，已正式宣佈加入DREAMCAST的生產商行列，打算從9款即將推出的遊戲中選出三個移植到DREAMCAST。

Team 17現時開發中的遊戲有PS版的P.LG Wormageddon、Stunt Car Grand Prix及Addiction Pinball，雖然仍未知道移植往DC的是哪個遊戲，但對於愈來愈多生產商宣佈推出DC遊戲就始終是一件好事。

PlayStation版羅荳年底硬拼DC羅荳？

面對DREAMCAST即將推出的強勢，PS似乎一點也沒有示弱的跡象，就以DC推出初期的重頭作品《D之食桌2》為例，早陣子Eidos已在E3展覽中公佈了將於11月推出 RAIDER III》，據知今集的畫面會採用512×256的高解像度，基本玩 的動作會更多變化，而版面數目則會是3×5——即三個較大的世界



不過，想深一層，其實《TA III》和《D2》不但遊戲玩法有一定程度 這次《D2》的完成度不及《TA III》的話，一定會令大家對DC的信心大打折扣，但從現時所見的《TA III》畫面來看，《D2》能否穩勝似乎仍是未知之數。



64DD版F-Zero X跑道編輯器

N64最近推出的F-Zero X大受歡迎，而任天堂最近更公佈將會在64DD版本的F-Zero X中，加插一個可用來自行編輯賽道的程式；據有份參與設計這遊戲的人員透露，這個編輯器其實正是開發人員本身用來編輯賽道時所用的東西，所以只要大家靈活運用的話，是絕對可以創造一條只屬於你的經典賽道的。

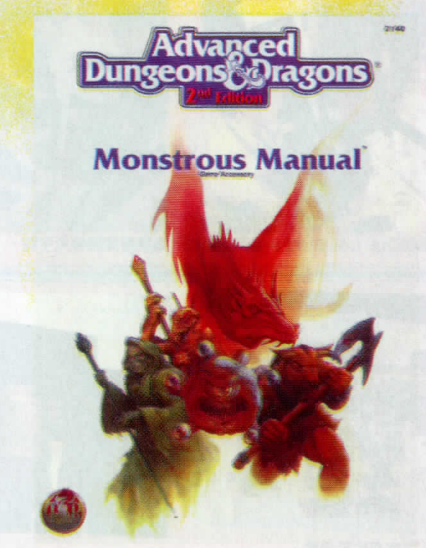




AD&D CD-ROM版

若閣下對RPG有興趣的話，說不定會聽過ADVANCED DUNGEONS & DRAGON（AD&D）這名字，這個在外國極受歡迎的桌上RPG系列，即將會以CD-ROM的形式推出，但這次並非是電腦RPG，而是將進行遊戲的基本規則記錄在CD-ROM內，裏面包含了9本完整的AD&D手冊，一個簡單易用的人物創造程式，地圖產生器、可讓玩者列印地圖作冒險之用。

這CD-ROM將會在10月1日推出，預計售價為59.95美元，對於一向有接觸這系列的人來說，應該也會認同這是一個很便宜的售價。



CHUNSOFT加入PS推出電子小說

自從超任時代便以《第切草》、《殺人之夜》等一系列電子小說而打響名堂的CHUNSOFT，日前已正式宣佈加入PS的生產商行列，在現時大家都只留意哪些公司加入DC的時候，CHUNSOFT加入PS的消息可算是有點出人意表。

在現時的計劃中，CHUNSOFT將會先在12推出《第切草～蘇生篇～》，明年1月會有《殺人之夜～特別篇～》，而2月則有《街～命運之交差點～》，值得注意的是第3個作品《街～命運之交差點～》原本是SS作品，現在寧願移植到PS亦不加入DC，或許是因為CHUNSOFT的電子小說向來對硬件要求不高，寧願要一台市場佔有率較高的機種吧。



日本TGS 98秋參展商名單

日本的大型遊戲展「TOKYO GAME SHOW'98秋」已定於今年10月9、10、11日在千葉幕張國際展覽中心舉行，今次的展覽同樣加入了不少著名的電腦遊戲生產商，而為了回應近年不斷發展的網上遊戲，主辦單位甚至設立了一個「NETWORK GAME CORNER」。

在現時已公佈了的89家參展商之中，SONY、SEGA及SNK等硬件生產商預計會出現一場龍爭虎鬥，但奇怪的時任天堂仍然沒有參加，似乎他們打算留待11月的「NINTENDO SPACE WORLD」才作出大規模的反擊。

現時已公佈之參展商名單

Acclaim Japan Ltd.
A-Create Co., Ltd.
Alexel, Inc.
Altron Corporation
Arc System Works Co., Ltd.
Artdink Corporation
Ascii Corp.
Ask
Atlus Co., Ltd.
Bandaimedia
Bandai Visual Co., Ltd.
Banpresto
Broccoli
Bullet-Proof Software, Inc.
B-Young Co., Ltd.
Cam/Bell, Ltd. Capcom Co., Ltd.
Create
Culture Publishers Inc.
Data East Corp.
Dempa Publications, Inc.
Electronic Arts Victor Inc.
Enix Corporation
Entertainment Software Publishing Inc.
First Smile Entertainment
Gagacommunications Inc.
Genki Co., Ltd.
Hakuhodo Inc.
Hearty Robin
Hudson
Human Academy
Human Corporation
Ichikawa Software R&D Co., Ltd
Imagineer Co., Ltd.
Imax
Increment P Corp.
Interchannel, Ltd.
Intermedia Company
Itochu Corporation
Jaleco Ltd.
J wing Corporation
Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd.
Kodansha Co., Ltd.
Koei Co., Ltd.
Konami Co., Ltd.
Konami Computer EntertainmentSchool
Co., Ltd.
Lay-up
Locus Co.
Masudaya Corporation
Mathilda
Media Works inc.
Micro Cabin Corp.
Microsoft Co., Ltd.
MTCI Co., Ltd.
M2TO Inc.
Namco ltd.
Nec
Nihon flex Co., Ltd.
Nippon Computer System Corporation
Nippon Cultural Broadcasting
Nippon Telenet Corporation
Pioneer LDC, Ltd.
Riverhillsoft Inc.
Sammy
Sega Enterprises, Ltd.
Shinseisha Inc.
Shogakukann Production
SNK Corporation
Soft Bank Corp.
Sony Computer Entertainment
Square Co., Ltd.
Sun Corporation
Taito Corporation
Takara Co., Ltd.
Tamsoft Corporation
T&E Soft, Inc.
Tecmo, Ltd.
Teichiku Co., Ltd.
Telenet Japan Co., Ltd.
TMF
Toho Co., Ltd.
Tokumashoten Co., Ltd.
Tokyo Technical College
Tomy Company Ltd.
Toshiba-Emi Limited
Ubi Soft Entertainment
Victor Interactive Software Inc.
Video System Co., Ltd.
Yanoman Corporation
Zest

HUDSON加入DC生產商行列

在遊戲界有一定知名度的HUDSON宣佈加入DREAMCAST後的第一作《北方》(暫名)，已暫定會在99年2月發售；從現時已公佈的玩法來看，這遊戲會有點像同級生——玩者飾演一名高二的男生，在暑假的一次14日札幌之旅中，你會遇上8名有着不同吸引力的女角，至於能否和女角們發展成情侶，便要看玩者在遊戲中的表現，在DC優秀的畫面機能下，到底能否為這類追女遊戲帶來新突破？

勇者鬥惡龍GB版

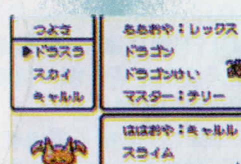
在《DQ VII》才剛宣佈推出時，ENIX差不多在同一時間又公佈其GAMEBOY版的細節。

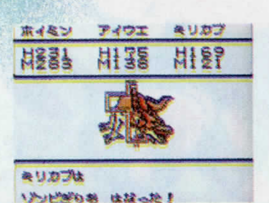
這GAMEBOY版名叫《DRAGON QUEST MONSTERS: TERRY'S WONDERLAND》，預計會在9月25日發售，價格則暫定為4900日圓，但最為人注目的，是這遊戲的容量將會是16M！這容量比超任版時的《DQ V》還要高(DQ V的容量是12M)，而這也會成為GAMEBOY盒帶推出以來的最高容量，由於彩色版GAMEBOY將會在9月推出，現時不少人都估計這16M的容量是用來對應彩色畫面所用的，但ENIX對於這方面仍未有所回應。

到底GB版的DQ會否成為彩色GAMEBOY的第一砲作品？相信很快便會有答案吧。









遊戲誌三周年紀念問卷調查 超·打機感覺大獎賞

得獎名單

超未來打機畫面感覺大賞

獲NEC 33吋等離子熒幕一部
張浩

超大型打機畫面感覺大賞

獎額：五名
各獲33吋國際線路彩色電視機一部
林智聰　何樂喜　馮炳權　LAI SHING KWOK LO
MAN YUENG

超震懾打機音響感覺大賞

獎額：五名
各獲環迴立體聲音響組合一套
張耀熹　呂家強　LOK KWONG CHUN　LI CHEUNG CHING
TONG KAM SHING

超貼身打機畫面感覺大賞

獎額：五名
各獲SONY最新眼罩式電視一部
林嘉駿　鄧柏圖　趙維倫　CHAN CHI KUENG
LAU MAN HONG

超高速電腦玩樂感覺大賞

獎額：五名
各獲PENTIUM-300電腦一套
麥啟航　梁榮凱　陳忠榮　CHAN LAU CHU
SAM CHU

本刊將個別通知得獎者領獎辦法



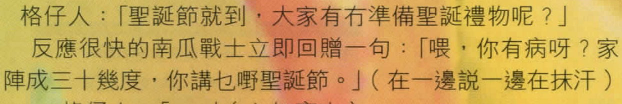
COMING嗡

八月的聖誕節



■CHOCOBO



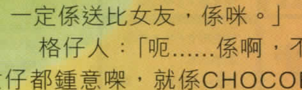


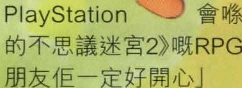
格仔人：「聖誕節就到，大家有冇準備聖誕禮物呢？」

反應很快的南瓜戰士立即回贈一句：「喂，你有病呀？家陣成三十幾度，你講乜嘢聖誕節。」（在一邊說一邊在抹汗）

格仔人：「......」（心知衰咗）

GLEN便說道：「新年過咗一陣都話賣月餅啦，而家準備定聖誕禮物差唔多喫。係呢究竟你有乜正禮物呀？咁緊張一定係送比女友，係咪。」





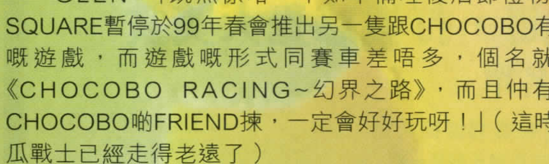




格仔人：「呃......係啊，不過呢一份禮物係女仔都鍾意喫，就係CHOCOBO喇，聽聞PlayStation會喺聖誕節期間推出一隻叫做《CHOCOBO的不思議迷宮2》嘅RPG GAME，遊戲嘅公仔咁得意，送比女朋友佢一定好開心」

GLEN：「既然係咁，不如準備埋復活節禮物啦！因為SQUARE暫停於99年春會推出另一隻跟CHOCOBO有關嘅遊戲，而遊戲嘅形式同賽車差唔多，個名就係《CHOCOBO RACING~幻界之路》，而且仲有埋CHOCOBO啲FRIEND揀，一定會好好玩呀！」（這時南瓜戰士已經走得老遠了）





■《CHOCOBO RACING~幻界之路》









■《CHOCOBO的不思議迷宮2》









■《MONSTER BREED》



最強特務之戰

97傑：「OH NO！我隻哥斯拉竟然輸咗比69積個隻廢物，冇可能㗎，一定係你出千！！」

69積：「嘿…嘿……哈，你隻廢'漗'竟然活該。」，就在這時候97傑的身上突然發出強光，並浮在半空，口中喃喃地說着：「我而家同你講，有一堆於DREAMCAST生活的怪獸，將會於不久之後便會甦醒，準備一個淘汰哥斯拉PDA嘅滅絕計劃，牠們叫做《MONSTER BREED》，而家已經甦醒咗30%（30%完成度），牠們仲可以由PDA傳染到各人嘅手上，取代哥斯拉嘅位置......」

69積驚慌失措地問：「你...你係邊個，究竟《MONSTER BREED》有乜咁把砲，可以滅絕哥斯拉？」

「唔怕話比你知我就係地獄推銷員，而《MONSTER BREED》把砲嘅地方就係佢咗有得育成同埋對戰之外，隻GAME仲可以買道具強化隻怪獸，不過仲未知道佢幾時會嚟。」説罷97傑打了一個冷震便醒了，而他決定跟69積和好，並合力要育成出一隻比那些怪獸更強的哥斯拉。







■《MERCURIUS PRETTY》

變相怪盜初登場

在某一間遊戲機商店內，變相怪盜正在跟女闆娘傾談，希望可以分散她的注意力，藉此方便自己「做案」......

變相怪盜：「DREAMCAST話出嘅咁多隻GAME，3D GAME我又冇乜興趣，暫時都未有一隻啱心水，部機都唔知買唔買好。」

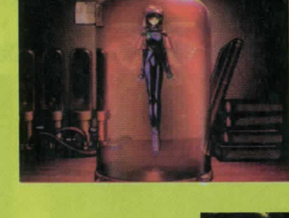
女闆娘：「咁你就好彩喇！因為DREAMCAST的第一隻2D GAME推出了，這遊戲的名稱是《MERCURIUS PRATTY》，而且是一隻由電腦移植的SLG遊戲，於DREAMCAST中還會加入一些新的動畫和插圖，而遊戲的主要玩法是要將一個人工生命體育成，教他各種的東西，他便會隨着所學的東西而作出形態上的改變。」女闆娘發現了變相怪盜的手正在活動着，但她詐作不見。

變相怪盜：「講咗咁多嘢，我都係時候走先喇......」（搞掂就即刻閃啦！）

女闆娘大喝一聲：「落閘！放狗！」

之後只聽一連串的狗吠聲和悲鳴......

*以上的圖片有部份是WIN95的畫面


















TM



皇室爭霸的皇者誕生了

各位 PlayStation Fans,

SNK上週二在尖沙咀某間酒店開PARTY，小弟當然唔會執輸啦，第一時間前往。上午招待行家和記者，小弟和相熟的「方向」記者，一起影咗好多免費貼紙相！因為玩《Print Club》太好玩了，反而無暇試玩一下新出的《拳王98》，辜負了SNK胡先生的一片好心，Sorry！如果你當日有去了SNK這個活動，你可能已經見過小弟真面目了！點樣？玉樹臨風，風流瀟灑個個就係在下啦！

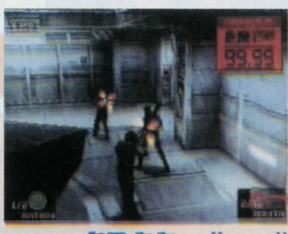
7月30日的《Star Ocean The Second Story》將會有一套精美的閃卡附送，內有遊戲的中文說明。而八月的《KOF京》，和九月的《Metal Gear Solid》也同樣會有閃卡附送。在此，東京總部的同事特別叮囑小弟，問問各位忠心的PlayStation





(page？) fans，鍾唔鍾意這些東京特別為港台市場製造的中文閃卡？我們的工作最終是為了各位買game買得happy，覺得行貨物有所值。請各位fans寫信來告訴我，你想要的PlayStation遊戲禮物是什麼，這樣會決定PlayStation行貨以後送出的東西。記得附上你的聯絡地址電話，各位來信的朋友都可以得到一份精選禮品。

九月三日發售的「Konami」98年度大作《Metal Gear Solid》推出了限定版，全球不超過兩萬套，香港三十個PlayStation特約經銷商分配到了很有限的套數，這套大作附送T恤，軍人鍊牌，音樂CD和兩張體驗版，而且以超值價HK$555就可以擁有，仲唔快啲向特約經銷商預定！手慢實冇啦！





解答《XI》殘局

只要你完成下面的這個《XI》puzzle mode的殘局，把滾動骰子的每一步過程寫或畫下來，連同個人資料寄到香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓或FAX：2866-2618，並在信封面註明參加「PlayStation專頁～解答《XI》殘局有獎遊戲」，就有機會贏取：

武藏傳海報（3名）
絕版電車GO車票套（1名）
陸行鳥不思議貯金箱（1名）
心跳回憶放課後TRADING CARD（10名）







截止日期：8月14日
公佈日期：8月28日

Akio Hong 先生：

你好！我是一名中三學生，自從PlayStation行貨和遊戲雜誌的提倡下，本人由翻版改玩原裝，亦深知翻版遊戲的禍害，所以希望SCEH能夠努力打擊翻版。

本人這封是投訴信。投訴SCEH的特約經銷商有提倡翻版之「嚴」（嫌）。事發是銅鑼灣某商店（常賣廣告那間）店長（年紀最大常戴PlayStation帽）正在推銷主機比一對母子時，那對母子覺得原裝Game太貴而考慮梗時，那位店長（估計）居然為了做成生意而介紹PlayStation翻版Game平（本人估計那母子是對翻版Game全無認識），什麼一百蚊七隻，同原裝無分別啲說話令本人聽得發火，最後本人唔知這單生意做唔做得成。但希望Akio Hong先生能夠正視這個問題，切勿讓唯一「乾淨」的地方受到污染。加上那間店鋪的職員對遊戲的知識十分淺薄（問一些遊戲預訂出版日期同埋某game有冇行貨及什麼類別，玩法亦一無所知）。所以本人現在亦較鍾意在皇室堡總店買嘢，而且服務態度又好。（起碼資料詳盡，試玩耐啲都唔會比人「啤」住）。最後亦希望皇室堡總店來貨快啲（那間分店賣新GAME總是快一、二天，但我又唔想在那間買）。希望AKIO先生能改善及刊登這封信，把提倡正版的消息可以傳信到各讀者的心中。最後亦希望SCEH能出多些中文版遊戲，因為《XI》遊戲太好玩了！

祝 AKIO HONG 及 SCEH 一班職員身體健康

永遠支持原裝的玩者，及一班好朋友

陳文榮、梁劍聲、周永祥、ANDY 上

陳君、梁君、周君、ANDY 君：

多謝你們這封詳盡的投訴信！（我一字不漏寫出來了！）我已經第一時間向SCEH高層反映了，但因為你沒有寫店鋪名，使我們猜了很久，你能來信告訴我們店鋪名字或地址嗎？

對於所有PlayStation的特許經銷商，我們都有嚴格的要求，例如不能賣翻版、水貨、改機等等。大部份的特許經銷商都遵紀守法，為全港的機迷忠誠服務。但難免樹大有枯枝，如果各位機迷遇上這樣的店鋪，請不要猶豫告訴我們詳細的情況，我們會跟進的。

而你對Pro Shop的稱讚，我已經轉交了他們的上級，相信對Pro Shop店長和店員都是一個很大的鼓勵！有獎有罰，才會有進步。請各位機迷多給我們意見。

Akio Hong

TO SCEH,

真高興現在設有這郵箱，以後有什麼意見或要求，都可以直接向你們提出，我覺得這是很好的，因為有什麼對遊戲的理想或渴望，你們很輕易知道，這無疑是一座非常重要的溝通橋樑。

我擁有PlayStation差不多兩年了，可能受了遊戲雜誌編者的思想影響，所以從頭到尾，我都未玩過翻版，亦唔會嘗試。因此有了行貨之後，對於找game方便了不少。但對於我來說，行貨game有時未必有我想要的遊戲，於是便要去找水貨，最遺憾有時水貨未必有；當有時價錢又高，只好望梅止渴了。

其實我知你們已很努力去同遊戲商洽商關於版權問題，但我總盼望可以有很多game變成行貨。

例如：在日本很HIT的《Rocky X Hopper》；Konami前牌出的《沙羅曼蛇Deluxe Pack》；Capcom的《Capcom Generation》系列；另外，十多年前在街機很受歡迎的動作遊戲，TAITO的《Bubble Bobble》真令人懷念，若果可以出在PlayStation行貨就好咯！

From Raymond

Raymond 君:

很感激你的鼓勵和支持，SCEH的同事看到後都十分開心！雖然我們成日做到好夜都唔走得，但為了香港廣大PlayStation fans享受更佳的game，都是值得的！（哦！多偉大！其實有人留係office係為了打機！）

你也算一個少有的富有正義感的偉大正版fans！如果香港多啲你這樣的正人君子，我們就唔駛日做夜做都得個吉啦！見到有個你這樣的PlayStation fans，AKIO都覺得老懷安慰啦！

你提出的一些想變成行貨的game，我會翻譯給日本總部亞洲企劃部負責和各廠家聯絡的同事，爭取將更多更好的game帶來亞洲。以後來信請寫出遊戲的英文名，以便對方理解。

如果你們有什麼想買的game，或是配件，都可以告訴我，我會努力為大家爭取的！最緊要支持行貨哦！

AKIO

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，我們是十分樂意聽取！請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong（SCEH）。

在7月26日（星期日），SECH終於舉行了「皇者爭霸」的最終戰。當天的比賽就吸引了很多市民到場觀戰，令到皇室堡的大堂差點兒沒有地方可以站，而當天的參賽者全部都是每個星期《XI》和《鐵拳3》比賽的優勝者，他們每一方面將要進行兩個回合的比賽，來產生出兩方面的優勝者，之後再會進行多一次比賽來分出整個活動的總冠軍，最後能夠擊敗所有對手的參加者更可贏取港幣$10,000元皇室堡購物禮券，相信很多讀者都好想知道當天的花絮，這樣就為大家報導一下啦！





《XI》篇



這個「皇者爭霸」比賽，首先舉行的是「《XI》爭霸戰」，當中的參加者除了香港的讀者外，還有兩名日本小學生，以及一位年齡只有九歲大的女孩，雖然她年紀輕輕，但卻是戰勝不少參加者的《XI》一星期冠軍。第一回的比賽就是以《XI》的TRIAL MODE來決勝負（不過比賽時間只得三分鐘），在比賽進行時，所有參加者都能夠做出一千至二千分的成績，而贏得第一回的是做出三千分的RAYMOND CHAN，而之後就是做出二千八百幾的九歲女孩（在頒獎時，那位九歲女孩更獲得SCEH當天特別頒發的「最燦爛笑容獎」，而每位到場的觀眾亦都沒有異議）。





而第二回就是以BATTLE MODE進行比賽。在比賽進行時，那些奪取點數的緊張氣氛，令到每位到場的人士都熱血沸騰地看着參賽者的比賽情況。當中最受注目的相信會是能夠不斷在危機中化險為夷的九歲女孩子了。



RAYMOND CHAN在他的毅力下擊敗了第二回合的優勝者—那位日本小學生，而取得參加最終戰的資格。



《鐵拳3》篇



在《XI》的比賽後，《鐵拳3爭霸戰》便開始了。在第一回合裏，各參加者都需要從十個內藏《鐵拳3》基本人物PORTCARD的封信中抽出其中一個，而參賽者就要使用抽出來的人物，和對手進行對戰，雖然每位參賽者的實力都十分強，但都被那位在比賽後都會做出其角色勝利動作的參賽者，這可能他抽中了適合自己使用的角色。



第二回合，由於參賽者可以使用自己最強的人物，令到比賽即時緊張起來。

每位參賽者都能夠純熟地使出不同的招數向對手攻擊，而第二個回合的優勝者就被黃文川奪得。黃文川亦在那位人兄手上奪得參加最終戰的資格。

「終戰」篇

最終戰的參賽者終於被產生出來了，分別是《XI》的RAYMOND CHAN和《鐵拳3》的黃文川。在最終決戰中，他們會以大受歡迎的射擊遊戲—GUN BULLET進行生死戰，玩法就是最快取得失敗資格的參加者為敗方，最後冠軍由《鐵拳3》方面的黃文川取得勝利。





當訪問過黃文川後，他表示自己和其他參賽者都是認識的，而且他們都參加過不同的《鐵拳3》比賽，最後黃文川終於在這次取得冠軍。

看看得獎者的喜悅情況

如果讀者希望能夠有份參加這些由SECH舉辦的比賽，和贏取當中的豐富禮物，就請敬各位讀者繼續留意往後PlayStation專頁的報導。



PS 行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型
7月					
23日	RIVAL SCHOOL	私立 JUSTICE 學園	CAPCOM	420元	FIG
	OVER BLOOD 2	超血 2	RIVERHILL SOFT	420元	AVG
	YU-GI-OH!MONSTER CAPSULE BREED AND BATTLE	遊戲王!怪物膠囊	KONAMI	358元	SLG
	KAGERO	影牢～刻命館 • 真章～	TECMO	358元	ACT
30日	INTERNATIONAL SUPER SOCCER	實況世界盃	KONAMI	358元	SPT
	HELLO CHARLIE	哈囉查理！！	ENIX	358元	AVG
	STAR OCEAN SECOND STORY	星河傳說 第二集	ENIX	420元	RPG
	FIRE PANIC	滅火之旅	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	358元	ACT
8月					
6日	ABALA BURN	亞巴拉	TAKARA	328元	FIG
	SD GUNDAM GGENERATION	SD 高達 G 世代	BANDAI	328元	SLG
	MAGICAL MEDICAL	神奇藥丸人	KONAMI	328元	RPG
	GUNBARL	射擊遊戲王	NAMCO	328元	GSTG
	PUZZLE BOBBLE 4	泡泡龍 4	TAITO	270元	PUZ
	JET MOTO'98	科幻電單車 98	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	328元	RAC
	BOMBERMAN FANTASY RACE	炸彈人瘋狂陸運會	HUDSON	328元	RAC
13日	KLAYMEN KLAYMEN 2~SKULLMONKEYS STRIKE BACK~	泥膠人 2	RIVERHILL SOFT	328元	ACT
27日	ASTRO NOKA	太空農場	ENIX	385元	TAB
	THE KING OF FIGHTERS KYO	拳皇～京之卷	SNK	328元	AVG
	DANCING BLADE	任性地桃天使	KONAMI	328元	ETC
9月					
3日	MAINICHI NEKO YOUBI	每天都是星期貓	BANDAI	328元	SLG
	METAL GEAR SOLID（Special Edition）	—	KONAMI	555元	AVG
	METAL GEAR SOLID	—	KONAMI	385元	AVG
	TIME CRISIS Play Station the Best	—	NAMCO	168元	STG
10日	HOSHIN-ENGI	封神演義	KOEI	385元	SLG
	Dolphin's Dream	海豚之夢	KONAMI	328元	AVG
17日	TOGE MAX 2	山路賽車	ATLUS	328元	RAC
23日	STREET FIGHTER EX Plus α Play Station the Best	—	CAPCOM	168元	FIG
	FIGHTER ILLUSION K-1 REVENGE Play Station the Best	—	XING	168元	FIG
	SLAYERS WANDAHOU	魔劍美神	BANPRESTO	385元	RPG
	DESTREGA	摧毀之城	KOEI	328元	FIG
	ITADAKI STREET GORGEOUS KING	城市大贏家華麗之王	ENIX	385元	TAB
	SERIAL EXPERIMENTS LAIN	鈴音之試驗章	PIONEER	328元	ETC

#新公佈遊戲　*遊戲改期或定實日期

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE「HYPER 有腦遊戲榜」

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



1st 銀河公主傳說 FINAL EDITION
HUDSON 33票

名次	遊戲	廠商	票數
2nd	DOUBLE CAST	SCEI	32票
3rd	BIO HAZARD2	CAPCOM	19票
4th	武藏傳	SQUARE	17票
5th	FINAL FANTASY VII	SQUARE	16票
6th	實況WINNING ELEVEN3 W.C.F.98	KONAMI	14票
7th	parasite EVE	SQUARE	12票
8th	XI [sai]	SCEI	10票
9th	POCKET FIGHTER	CAPCOM	7票
10th	鐵拳3	NAMCO	3票

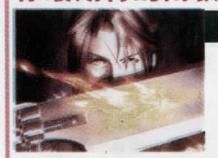
HYPER有腦SATURN榜



1st 櫻大戰2～求你別死去
SEGA 39票

名次	遊戲	廠商	票數
2nd	櫻大戰	SEGA	32票
3rd	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	26票
4th	DEEP FEAR	SEGA	17票
5th	LANGRISSER 5	MASIYA	14票
6th	X-MEN VS STREET FIGHTER	CAPCOM	13票
7th	惡魔城 X 月下之幻想曲	KONAMI	12票
8th	GRANDIA	GAME ARTS	9票
9th	日本足球聯賽 創造職業球會2	SEGA	7票
10th	THE KING OF FIGHTERS 97	SNK	5票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1st	FINAL FANTASY VIII	38票	開發度？%	SQUARE
2nd	CYBERNETIC EMPIRE	29票	開發度20%	日本TELNET
3rd	DOKI DOKI PRETTY LEAGUE熱血乙女青春日記	28票	開發度？%	XING ENTERTAINMENT
4th	私立JUSTICE學園	19票	開發度100%	CAPCOM
?	幻想水滸傳2	——	開發度？%	KONAMI



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1st	ADVANCED VG 2	38票	開發度？%	TGL
2nd	歡迎來到PIA CARROT 2	32票	開發度80%	NEC INTER CHANNEL
3rd	BIO HAZARD 2	25票	開發度？%	CAPCOM
4th	LUNAR 2	16票	開發度100%	GAME ARTS
?	SLAYERS 2	——	開發度90%	SEGA



你最喜愛的 N64 遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1st	神奇計劃J	36票	ENIX
2nd	火炎之紋章64	35票	任天堂
3rd	實況足球3	21票	KONAMI
4th	007金眼睛	20票	任天堂
5th	SUPER MARIO 64	15票	任天堂

你最喜愛的街機遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1st	TIME CRISIS 2	42票	NAMCO
2nd	MARVEL VS CAPCOM~Clash of Super Heroes~	32票	CAPCOM
3rd	街霸3 2nd IMPACT	18票	CAPCOM
4th	拳皇97	17票	SNK
5th	街霸EX2	15票	CAPCOM

你最喜愛的遊戲人物



名次	人物	票數
1st	莉娜	21票
2nd	可拉娜	20票
3rd	真宮寺櫻	8票
4th	LEON	7票
5th	八神庵	6票



日本雜誌《週刊FAMILY通》8月7日號，讀者人氣榜

統計日期截至7月29日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	FINAL FANTASY VII	SQUARE
2	2	BIO HAZARD 2	CAPCOM
3	3	櫻大戰2	SEGA
4	4	GRANDIA	GAME ARTS
5	5	櫻大戰	SEGA

新城997 有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER 有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第78期「HYPER 有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

PlayStation遊戲《惑星攻機隊》 1名
KELVIN CHAN Z381×××(0)

JUNGAL PARK面具 2名
TAM WING YIN Z011×××(2)
吳滚峰Z387×××(9)

《X-MEN VS STREET FIGHTER》海報 3名
YUEN PAK KAN K260×××(1)
LEE SHUK KING D345×××(6)
HO CHUN YU V021×××(5)

《PARAPPA》公仔匙扣 2名
陳兆銘Z146×××(8)
LAU CHI MAN Z078×××(6)

《GUARDIAN RECALL》Special Trading Card ... 3名
葉榮森Z409×××(2)
黃嘉斌K971×××(2)
梁子敏Z520×××(3)

《DAM DAM STOMLAND》貼紙 5名
WANG TAT YUEN V015×××(4)
馬榮強P018×××(3)
LOK KAM WAI Z167×××(7)
CHAN LAP FAI P225×××(4)
LUI KOK HO Z621×××(0)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時~9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK (http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

《鐵拳3》月曆 1名
《MARVEL VS. CAPCOM》海報 6名
《魔法軍團》海報 6名
《GUARDIAN RECALL》海報 2名

HYPER 有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

本周遊戲提名(截至7月29日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

截止投票日期:8月11日

姓名:________ 年齡:________
身份證號碼/護照號碼:________ 聯絡電話:________
地址:________
____
電郵地址:(如適用)________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱:________ ________
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

HYPER有腦PlayStation榜

☐1.生化危機 2
☐2.FINAL FANTASY VII
☐3.TALES OF DESTINY
☐4.街頭霸王EX PLUS
☐5.心跳回憶
☐6.GRAN TURISMO
☐7.TOMB RAIDER 2
☐8.惡魔城X
☐9.電車GO!
☐10.心跳回憶 虹色之青春
☐11.XENOGEARS
☐12.天誅
☐13.女神異聞錄
☐14.鐵拳 3
☐15.PARASITE EVE
☐16.GUILTY GEAR
☐17.FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
☐18.雙界儀
☐19.拳皇'97
☐20.實況WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE'98
☐21.XI[sai]
☐22.POCKET PIGHTER
☐23.DOUBLE CAST
☐24.銀河公主傳說FINAL EDITION
☐25.SHADOW TOWER
☐26.DIABLO
☐27.POITTER'S POINT 2
☐28.武藏傳
☐29.心跳放學後
☐30.新世紀EVANGELION與愉快的朋友們
☐31.SKI AIR MIX
☐32.實況棒球'98開幕版
☐33.遊戲王
☐34.擁抱季節
☐35.影牢~刻命館真章
☐36.剪影幻像
☐37.BLUE BREAKER BURST
☐38.OVER BLOOD 2
☐39.美沙希AGGRESSIVE
☐40.全日本女子角女王傳說

HYPER有腦SATURN榜

☐1.X-MEN VS街頭霸王 EX EDITION
☐2.超級機械人大戰 F
☐3.超級機械人大戰F完結編
☐4.GRANDIA
☐5.日本足球聯賽 創造職業球會 2
☐6.櫻大戰
☐7.櫻大戰2~求你別死去
☐8.拳皇'97
☐9.電腦戰機 VIRTUA ON
☐10.DRAGON FORCE II
☐11.SHINNING FORCE III王都之巨神
☐12.SENTIMENTAL GRAFFITI
☐13.心跳回憶
☐14.餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL
☐15.下級生
☐16.VIRTUA FIGHTER 2
☐17.NIGHTS
☐18.真女神轉生 SOUL HACKERS
☐19.SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
☐20.YU-NO
☐21.SD 高達 G CENTURYS
☐22.街頭霸王 COLLECTION
☐23.怒首領蜂
☐24.THE HOUSE OF THE DEAD
☐25.少年街霸2
☐26.LANGRISSER IV
☐27.SHINING FORCE III被狙擊的神子
☐28.機動戰士高達 基利之野望
☐29.VAMPIRE SAVIOR
☐30.WORLD CUP '98 FRANCE~ROAD TO WIN
☐31.夢幻模擬戰5
☐32.惡魔城X~月下之夜想曲
☐33.POCKET FIGHTER
☐34.DEEP FEAR
☐35.LUNAR 2 ETHERAL BLUE
☐36.HIGH SCHOOL TERRA STORY
☐37.狙擊千金小姐
☐38.魔導物語
☐39.RADIANT SILVERGUN
☐40.SATURN音樂學院2

※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收,或傳真至28662618。



SHINING FORCE III シナリオ3 冰壁の邪神宮

SHINING FORCE III SCENARIO 3 冰壁之邪神宮

TEXT：零式迪爾

RPG	製造商：SEGA	發售日：9月23日
	售價：4800日圓	
MEM	SEGA SATURN	

光明軍團的最終樂章

繼SHINING FORCE III的SCENARIO 1「王都之巨神」、SCENARIO 2「被狙擊的神子」後，最終章「冰壁之邪神宮」亦正式公佈遊戲畫面及最新情報。故事中大陸帕米其亞內的帝國帝斯多利亞、共和國阿士比利亞、中立國莎菈巴特之間的恩怨，夫沙姆教和神子古拉斯亞的紛爭，各樣未解開的謎團及陰謀，亦將會在這章中作最後了結。「III」的最大特色之一，是以不同主角的經歷去編織同一段歷史，玩者的決定更會直接影響到其餘章節的劇情，而已完成前兩章遊戲的讀者在體驗SCENARIO 3時，將會發現這系統在最終章中發揮出最大的效果。

終結的序章

故事繼承於「被狙擊的神子」的未段劇情，帝國上空突然出現一隻謎之巨大古代兵器華路基尼(□ワルキューレ)，第三王子美迪奧御因要繼續拯救父王之旅而未能回國，本章主角祖利安及神子古拉斯亞決定跟隨帝國的鳥人軍師寶路氏比趕回帝國，阻止它在國內不斷的雷擊破壞。而身為流浪傭兵的祖利安，他旅行的最大目標則是要找出夫沙姆教的闇之支配者比魯多，與他決戰以報多年前的殺父之仇。

■目光堅定的祖利安



■SCENARIO 1、2的兩名女魔法師，今集是否有合作戰鬥的機會



■祖利安切破冰壁的一刹



■ 關鍵人物「神子」古拉斯亞

巨大古代兵器華路基尼

外型結構令人聯想起「王都之巨神」中出現的巨神兵，是否同樣是於古代遺跡內被發掘的呢？而在幕後暗中控制的究竟是誰，相信是故事中秘密的關鍵。



■外型駭人的華路基尼



■華路基尼出現於主角眾人面前

POWER UP 的遊戲畫面

和SCENARIO 1和2相比，今集的遊戲畫面表現得更為奪目和進步，不同的村鎮亦有她自己的特色及風情，建築物的構造亦表現得十分細緻，可360度轉換視點的遊戲畫面在有限的機能下，仍能有如此出色的表現實在值得一讚。

村鎮及各種建築物



■可圈可點的村鎮畫面

■精鍊所的煙囪有細緻的吐煙演出

■帝國境內的華麗大教堂

■有高低差地形的天然村落

■帝國的工業象徵—鐵器製鍊所



新人物大公開！ 帝斯多利亞帝國的三名少女

帝國第三公主 伊莎貝（イザベラ）

冷酷無比的帝國王帝最疼愛的女兒，母親是原教會修女的帝國第三夫人，伊莎貝菈亦繼承了母親擅長回復能力的資質。因自幼亡母關係，她自小交由三王子美迪奧的母親養育長大，伊莎貝菈內心對這位養母十分尊敬。





不知世事的鄉間妖精 姬蒂（ケイト）

生活在帝國中西部鄉鎮的妖精獵人，對鄉村以外的事物充滿好奇心，她加入軍隊的主要目的是希望籍此到都市中增廣見聞。姬蒂在冒險途中與同軍的女魔導師比芝特相處和影響下，她自己的真性情漸漸被引導了出來。





絕對自信的女妖精魔導師 比芝特（ブリジット）

從小跟隨三公主側近的女魔導師，經常依自己的感覺行事，對伊莎貝菈非常忠誠，絕不喜歡有人對伊莎貝菈有所不敬。比芝特覺得能保護公主及得到她的信賴是相當光榮及值得驕傲的事情，而這亦令她擁有比常人高一倍的自信心。





華·麗·的·戰·鬥·畫·面







■新增的召喚魔法「鬼」的連環畫面，從黑闇世界喚出惡鬼將敵人引導入地獄，效果相當有迫力。



■華路基尼的雷電攻擊




■曾於SHINING FORCE I中出現的怪物，相隔多年你能否認得

水壁の邪神宮

Present by：山寺良牙

戀愛QIZ？















心跳回憶放課後

數期前曾簡單介紹過此遊戲，現在就為此獨特的戀愛問答遊戲——《心跳回憶放課後》作個較詳盡的介紹。





與《心跳回憶》相若的流程

為甚麼會這樣說呢？其實，《心跳回憶放課後》所走的流程，是以一個月作為單位的，玩者在該月中答對一定數目的問題後便可到下一個月。





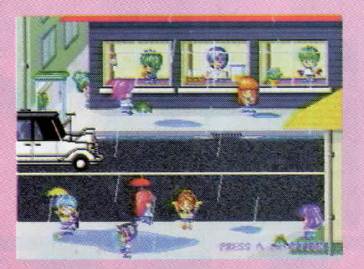


校園生活並不是單調的

正如以往所說，《心跳回憶放課後》除了有問答遊戲部份外，亦會有十分多的特別EVENT出現，其中可說是必出的就是每年六月的體育祭及十月的文化祭。

六月——體育祭

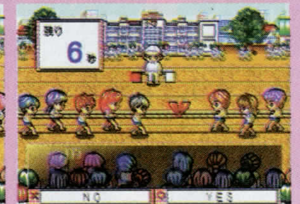
完成了六月的出題後，便會自動進入體育祭，而每年體育祭所出場的項目亦有所不同，當然也會有因雨天而中止的情況出現。



第一年：扯大纜

玩法十分簡單，其本上玩者的一方是被扯的，若玩者答對問題後，自隊便會發力扯回來；相對玩者答錯的話便會被對方扯過去，過了三十秒後便會計算纜中的紅布偏向那方，該方便算勝出。





第二年：吃糖二人三足

其本玩法與二人三足相同，但玩者可以從11位女子中選出其一作為partner，之後開始遊戲，在跑的途中會有一個糖池，玩者需正確答到問題才能往下一個糖池，玩者答過兩條問題後並衝到終點才算完成遊戲，當然是以最快的一組作為勝利。



第三年：開信封問答

與玩100m相若，但有少許分別，開始後玩者要連打〇掣來跑，跑到盡頭後拾起一個信封回到起點，當玩者答對問題後便立刻勝出。但留意一點，不是所有信封也有問題的，有些信封是空的，這樣便要再走一回去取信封，不好運的話可能取得五、六個信封也是空的。





























十月——文化祭

完成了十月的出題後，亦會自動進入文化祭，而文化祭是根據玩者所選的部而有所不同，現介紹一下各部不同的出題。



美術部：

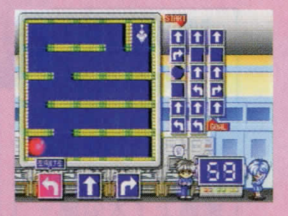
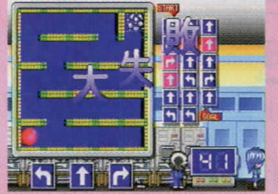
玩法是將15格被拆散的畫，在15秒內「移回」正確的位置，玩者按著○移的話可一口氣移兩格、按×的便可移三格，另外若玩者放棄的話可按select掣。





電腦部：

玩者在數格空了的格中填上適當的指令，好讓其機械鼠根據其指示走到終點。

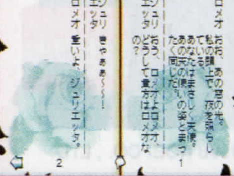
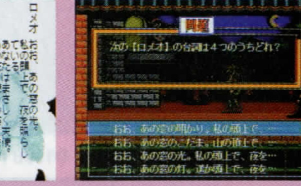
文學部：

畫面左上角會讀出一段詩詞，此時玩者要盡快選出與其詩詞相同意義或相接的語句，取得最多分的便算是勝者，而玩者只可有三次錯誤的機會。由於所有詩詞是寫日語的，因此不十分了解日語的人不建議玩。




演劇部：

玩者先要看過劇本，而且要細心地看，之後便正式遊戲，劇中主角、配角或旁白也會有機會意記對白，此時玩者便必需選回正確的對白，避免令話劇變成大笑話，此遊戲亦是不建議不十分了解日語的人玩。

科學部：

玩puzzle game強的人便不要放過，由於這基本上就是一隻puzzle game，玩者只要令三個以上同色的杯或瓶拼在一起，便會自動消失，但記著打斜是沒效的，只要令背景的大藥水杯的存量到最高便可。

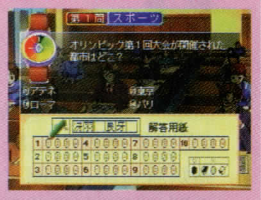



吹奏樂部：

玩法亦十分簡單，玩者只要估出是甚麼樂曲並且答對便可，最多只會出三題，是內容方面會有加快樂曲速度、減慢樂曲速度、倒轉播放、只播放該曲的最初半秒部份及三曲同時播放問哪一曲不在裡面。




另外每年的三月、七月及十二月均是期考日子，在該時間只可選自己的partner，而不能選問題的種類，加上所問問題數目亦多(要答中6至7題)，所以該期間是較容易game over的。

之後當該女孩的好感度越高的話，可是會出現更多的事件，當到達一定的條件後，就如《心跳回憶》般會出現special event，現在就刊出一些平時出現及一些special event。

平時會出現的事件

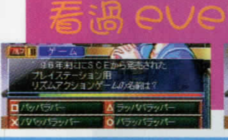
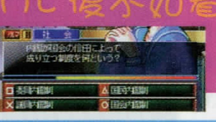
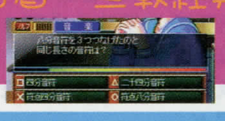
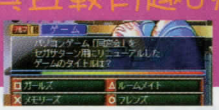
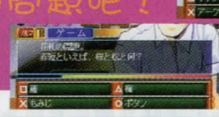
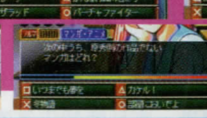





Special event




看過event後不如看看一些較經典且較有趣的問題吧！














新GAME



TEXT：古拉拉_B ©1998 KOEI CO., LTD.

SLG MEM PlayStation

發行商：光榮 發售日：暫定8月
價格：暫定6800日圓

封神演義

古代神話全新演譯

前言

可能現在的年輕讀者未必會看過《封神演義》(又名《封神榜》)，其實遊戲正是以這個中國的傳說故事來做藍本的。

角色介紹

太公望

在原著中是幫助周武王推翻紂王的一位智者，但是在封神演義中就是主角，亦是一名年青術士，受師傅元始天尊之命推翻無道紂王的商朝，調查人間妖雲出現之謎。

紂王

凡間的大國——商朝的支配者，正史中有名的暴君，設計多種殘酷的刑具來對付異己者，故事講述他娶了妲己就整個人也變了。

妲己

史上有名的「紅顏」，也是有名的「禍水」，傳說中是一名妖怪，而在遊戲中她和她的姊妹胡喜媚及王貴人在朝中是擁有很重的地位。

聞仲

歷史中商朝的忠臣，勸諫紂王改善朝政，可惜最後都是「忠臣慘死」。而在遊戲故事中就是外征司令官，文武雙全的猛將。

楊晉

即是《封神榜》中的二郎神，還有吼天犬為伴的神將，遊戲故事中是一名道士，擅用多種法術，有逆轉形勢的能力，外表沉着冷靜。

黃飛虎

商朝的近衛司令官，因為揭發妲己的陰謀而被放入獄中，在那裏還遇上了太公望。



■這次相遇，就改變了他的一生

故事

在很久以前的太古時代，曾經有一場驚天動地的大戰，不是你死就是我亡的戰爭。一方是代表光明的「人類」，另一方是代表黑暗的「妖魔」，這場大戰被後人稱為「黎明大戰」，人類藉着「寶貝」這種神器的幫助，最後終於將妖魔封印在黑暗之中，而人類亦開始過着和平的日子。

那些製造「寶貝」的仙人在黎明大戰後，在一些山谷、荒島等地方建立了一些修行及授徒的地方，後世的人稱之為「仙境」……







人類的歷史，直到商朝末年的中國時又開始有所改變。當時的皇帝紂王本來是一個很賢明的君主，但是後來娶了妲己為妃子後，性情大變，變得荒淫無道，殘酷不仁，更強奪人民財產為自己建造酒池肉林，日日享樂而不理朝政導致民不聊生，苦不堪言。



■妲己的正體是……

同時，在崑崙仙境的崑崙派，正在進行一個重大的計劃……

某日，元始天尊召見在崑崙派修行了五年的太公望，告訴他在商的首都「朝歌」上空，曾經出現過一團怪雲，元始天尊調查過後，發現那是迷惑着紂王的妖雲。元始天尊為了給太公望一個訓練的機會，便派他到凡間去推翻商朝及消滅那團妖雲，以免它為害人間。

太公望拿着從元始天尊手中得到的寶貝「打神鞭」，向着朝歌出發……



■強搶民女的爪牙，原來也是妖怪的化身





■太公望快要開始他的旅程了



黃天化

　　黃飛虎長子，為了修行而四出遊歷，後來更遇到太公望成為同伴，性格和父親一樣剛烈。



哪吒

　　傳說中「托塔天王」李靖第三子，本來是一個很任性的人，但後來痛改前非，「割肉還父、削骨還母」而死，幸好得到仙人賜予再生，並擁有強大法力。武器是矛和風火輪。



鄧嬋玉

　　把守往西岐關卡的鄧九公的女兒，外冷內熱，為救父親而和太公望作戰。



雷震子

　　傳說是周武王第一百個養子，有呼風喚雨的能力，外貌像鳥人，遊戲中更擁有常人的型態。



戰鬥方式

　　故事的戰鬥會以回合制進行，敵我兩方角色會計算速度高低而安排移動順序。角色可以使用武器、特技、或者法術去攻擊。

武器

　　分為「刀劍技」、「槍矛技」、「打兵技」和「投射技」四種，因應角色裝備的武器不同而改變，如果經常使用，技的等級就會提升，並可以學習對應武器的技。

特技

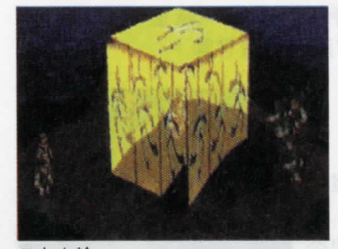
　　這是每個角色固有的技，例如太公望可以使用「強攻策」或「專守策」，好像行軍佈陣般改變隊伍中角色能攻、守能力。和武器技一樣可以升級的。



■每個角色都有自己的特技

法術

　　共有四種，分別是可以改變地型的「乾坤術」、回復系的「安命術」、狀況異變的「幻惑術」及支援用的「氣功術」。



■九火輪



■太陽針



■乾坤術之一



■華麗的法術

流程

　　故事發展→戰鬥→仙境修行→故事發展

　　隨着故事的發展，同伴會不斷增加。而在戰鬥結束後可以到仙境向仙人們挑戰，戰勝後便可以得到寶貝。

影響戰鬥的因素

高低差

　　戰鬥是在一個三次元的空間進行，除了平面上的距離之外，高低的差別也會影響戰鬥的。同一種武器攻擊對不同高低的敵人可能有不同的效果，另外某些攻擊及法術更可以改變地型高低。



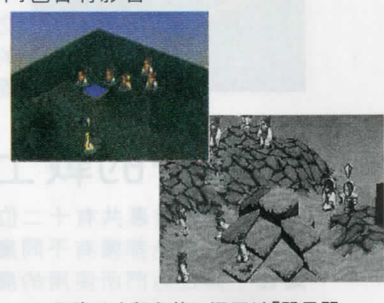
■要留意自己和敵人的高低差

屬性

　　遊戲中共有金、木、水、火、土五個相生相剋的屬性，而每個角色都擁有一種，戰鬥時要留意敵人的屬性而施以不同的攻擊。同時替同伴回復時，屬性的不同也會有影響。

寶貝

　　這是一種仙人造出來擁有一擊必殺能力的特殊武器，會消耗法力，但不受到地型影響，除了攻擊之外還會附加特殊效果，例如最初取得的「打神鞭」就是攻擊力高之餘還附加了催眠能力。此外還可以改變地型、氣候和風向等等，為自己造出有利的形勢。



■除了攻擊之外，還可以「開天闢地」、「呼風喚雨」

WT

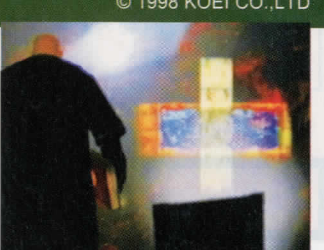
　　一個類似行動力的計算值，玩者可以自由組合「移動」、「攻擊」、「特技」指令，使角色可以在攻擊之後再逃走等等。不過每次行動玩者只能作一次攻擊或施法。



■等級提升後WT也會有變



TEXT：怪傑



「光榮」自從推出過受人讚賞的格鬥遊戲—《三國無雙》後，一直都沒有推出其他格鬥遊戲，直至現在終於得知「光榮」將會在9月推出一個名爲《DESTREGA》的格鬥遊戲，而這遊戲的玩法十分特別的，因爲玩者所控制的角色可以一個廣闊的戰場上四處走動，就好像SQUARE和NAMCO合作推出的街機遊戲—《EZ》那樣可以360度移動攻擊，不過DESTREGA還可以利用魔法來令到對手受傷。

激戰連場，倍感樂趣！！

故事模式







這正是講述多位角色故事的模式。首先在選人畫面裏，玩者只可以選擇特定的人物，而之後遊戲便會正式開始，主角將會和不同的敵人交戰，如果主角戰勝他們的話，就會出現故事EVENT。在這些EVENT中，將會有使用不同魔法的同時登場，而且更有更換使用角色的情況出現，如果角色被對手打倒的話，亦都會更換角色，來進行交替戰鬥。

對戰模式

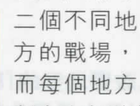




在對戰模式裏，玩者可以和朋友一起進行二人同時對戰，玩者不單可以從十二位角色中選擇一位作為對戰之用，更可以選擇一個適合玩者的戰場，以及不同的攻擊方式，而令每場對戰更加激烈和刺激。

戰場





玩者除了可以使用角色外，亦可以選擇對戰用的場地，在這遊戲裏共有十二個不同地方的戰場，而每個地方都有它們的特點，當中例如有山谷、鐘乳洞、寺院、城牆、城堡、宮殿、遺跡、小村莊和祭壇等等。

遊戲中的戰士



在這遊戲裏共有十二位角色，每位角色都擁有不同魔法屬性，而且他們所使用的魔法亦都會有所不同，玩者可以因應自己的喜愛、地形的需要和角色使用的魔法，來選擇一位適合玩者的角色。

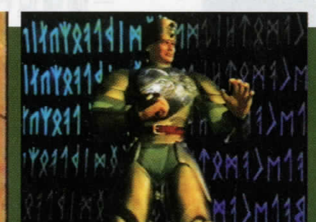
地形效果



這遊戲雖然只有十二個戰場，但玩者都需要一一了解每個戰場的結構，因為在戰鬥的時候，不時都會被對手的不同魔法攻擊，在這個迫於無奈的情況下，玩者只好選擇硬擋，但其實是可以利用高低地勢和障礙物等，來避開對手的攻擊，而且還可以加以攻擊。相反在攻擊對手時，玩者都可以處於一些有利的位置來進行攻擊，這是對玩者十分有利的。

















三大魔法

這遊戲除了格鬥技外，還有遊戲中十分重要的魔法攻擊。每位角色都擁有三種不同功用的魔法攻擊，分別是「速」之魔法、「力」之魔法和「散」之魔法。這三種魔法攻擊只需要按手掣的其中一個按鈕便可使用出來，而且還可以連打令到魔法攻擊威力增加。

速之魔法



這是一種講求速度的魔法，而這魔術在使用的時候就好像有一條光線發射出來，雖然它的速度十分高，但會很容易被對手避過，而且攻擊力普通。



力之魔法



這是一種講求力量的魔法，而這魔術在使用的時候就好像有一個光團發射出來，雖然它的速度低，但被擊中的話就會受到很嚴重的傷。



散之魔法



這是一種講求廣散的魔法，而這魔術在使用的時候就有數顆光球分散發射，雖然它的攻擊力和速度比較低，但它的功能是令對手不能輕易避開攻擊。



直接打擊

直接打擊只可以在近距離才可以使用的，不過每一次的攻擊都做出不同的COMBO技，令到對手在一瞬間難以反擊，不過它的攻擊範圍十分細小。



CHARGE DASH



唸誦魔法中＋×掣

當使用CHARGE DASH時，角色除了可以打消對手的魔法攻擊之外，還可以拉近彼此的距離。接近對手的時候，便可以使用直接打擊，令對手受到很大的DAMAGE。

三種攻擊的關係

在這個三種攻擊的關係圖裏，玩者可以看到每種攻擊都會有強弱之處。例如：魔法攻擊與直接打擊，在關係圖裏，前者的魔法會強過後者的直接打擊。這遊戲加入了這些要素，在對戰時，就可以增加遊戲性和複雜度。



五大新要素

一.反彈

對手的魔法攻擊來到之前那刻，按L1掣

它和CHARGE GUARD是不同的，它只可以將特定的魔法攻擊反彈，不過玩者要小心按擊時間，不能太早亦不能太遲。



二.CHARGE GUARD



唸誦魔法中+L1掣

唸誦魔法中按L1掣就會使用出特殊技。使用的時候，會出現一個光之阻擋網包圍角色的身體，將對手的魔法反彈，不過這會消耗CHARGE計的唸誦魔法時間。

三.受身



在被吹飛時連按L1掣

當角色被對手打至離地的時候，角色可以減少了倒地的時間，而且進行反擊。

四.CHARGE JUMP



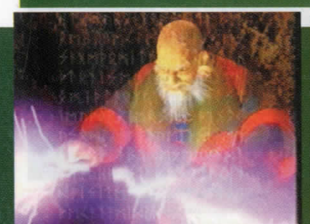
唸誦魔法中+×掣

角色可以在跳高的時候連續使用魔法去攻擊對手，不過這種攻擊只限於跳高使用，如果對手同時跳高進行魔法攻擊的話，使用這招更加有利。

五.魔法抵消



如果雙方的都在近距離同一時間使用魔法攻擊，可能會令雙方的攻擊互相抵消，而由於每位角色都擁有不同的魔法屬性，所以只會取決於「三種魔法攻擊」威力的優劣。







By: 神奇蠟筆－Agent X；塗鴉大仙：KOTARO

FIG	製造商：KONAMI	售價：6800日圓
2P / MEM	發售日：發售中	容量：128 M

NINTENDO 64

らくがきっず

RAKUGAKIDS™

萬眾期待！！大家再不用四處塗鴉了，皆因塗鴉小子們終於決定在Nintendo 64上舉行一場"華山論劍"(事實是假借切磋武術之名而來個集體毆鬥至真)，究竟正義最終會屬於何方何人之手？

驚天地，泣鬼神……塗鴉小子真身出場！！

操作方法？

遊戲中各人物的出招方法其實和《街頭霸王》系列相差不多，至於不同的地方，除了空中防禦時出招法較為特別之外(空中時←↙↓＋P)，更加入了2段跳躍(↑↑)，以方便避開對手的飛道具及隨時改變跳躍方向。

■空中防禦。

基本系統

吹飛　(近敵時)→↘↓↙←＋P

受身　(吹飛中)←↙↓＋P



CANCEL 技

當玩者使用通常技擊中對手後CANCEL，便可以使出COMBO技。不過各人HITS COMBO數量的多寡，則因人而異。至於CANCEL技及通常技CANCEL的法則，便留意以下的CANCEL技表與通常技CANCEL表的介紹：

CANCEL 技表

通常技→通常技 → 必殺技 / MAGIC / STEP / 跳躍→2段跳

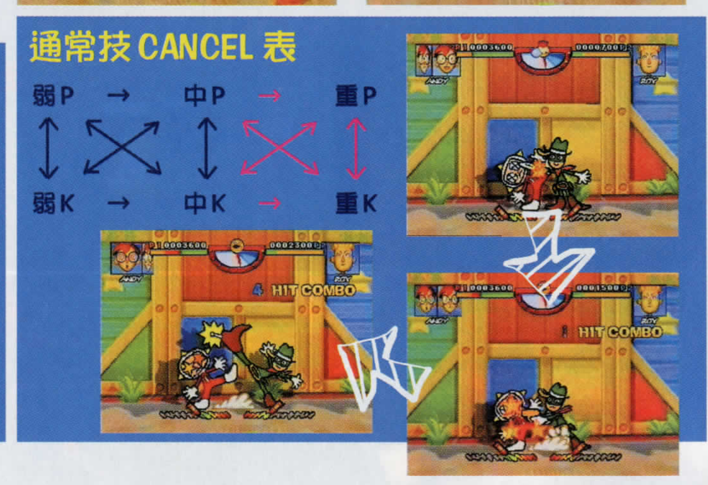


通常技CANCEL表

弱P → 中P → 重P

弱K → 中K → 重K

(弱P、中P、重P與弱K、中K、重K之間以↕及交叉箭頭互通)



一發逆轉－MAGIC

當人物進行攻擊或令對手受到傷害時，在畫面下方的MAGIC GAUGE便會增加，直到GAUGE滿溢時便會變成一支蠟筆，這時便表示玩者可以發動該人物的MAGIC。

MAGIC主要有3種，以下便為大家作詳細介紹：

反擊MAGIC R／←↙↓＋B

當對手攻擊時，玩者便可命人物發動反擊MAGIC，原理就如一般格鬥遊戲的COUNTER一樣。

攻擊MAGIC →＋R／↓↘→↓↘→＋B

強力MAGIC，能夠給予對手極大的傷害，亦是3種MAGIC之中殺傷力最大的特殊技。

GUARD不能MAGIC ←＋R／↓↙←↓↙←＋B

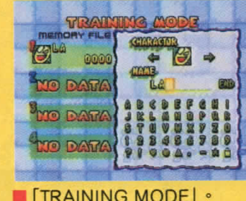
當人物發動GUARD不能MAGIC時，會視對手的防禦如無物。此技的攻擊力雖然不高，但卻可以吹飛對手。





一手一腳將“想像”變成王者的模式－TRAINING MODE

「TRAINING MODE」主要是培育一些擁有玩者戰鬥模式的塗鴉人物，當中玩者首先選擇欲進行培育的人物，之後便可以選擇其餘人物進行戰鬥。在戰鬥中，電腦會記錄玩者攻擊對手的方法和模式，所以當玩者使用這角色(緊記要SAVE)來進行對戰時，便會發現他的攻擊模式將會和你以往在「TRAINING MODE」時一模一樣。因此，如果你在「TRAINING MODE」時只不斷發放飛道具的話，那麼當對戰的時候，他同樣只會不斷發放飛道具的呢！所以，若你想自己培育的人物打遍天下無敵手的話，便需要玩者的功力了。



■「TRAINING MODE」。



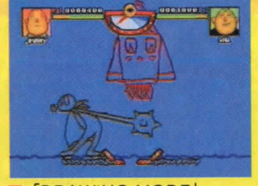
■ TRAINING開始！！



■ 當對戰時，玩者所培育的人物便會由電腦控制。



■「PAINTING MODE」。



■「DRAWING MODE」。

SCREEN MODE

正當大家仍沉醉於七彩繽紛的塗鴉時，又有沒有發現原來在OPTION中，除了有一般難度等設定之外，更有一個名為「SCREEN MODE」的設定。這設定主要是讓玩者選擇畫面是否使用「PAINTING MODE」(油彩模式)？還是「DRAWING MODE」(草稿模式)？

塗鴉小子－鬼馬招式介紹

Andy & Astronots

Andy一直都夢想能夠成為一位宇宙飛行戰士，因此而創造了Astronots。招式方面和《街頭霸王》系列中的RYU或KEN差不多，為一位攻守平均的人物。

Star Tours ←＋R／↓↙←↓↙←＋B





■ 祝旅途愉快！

DDJ & Captain.Cat.kit

DDJ的塗鴉是一隻百厭貓，移動速度驚人，而且成日到轉來轉去，令人頭痛兼頭暈，，可惜其力量卻甚為不足。

Hello Mr.DJ →＋R／↓↘→↓↘→＋B



■ 表演時間到！歡迎欣賞DJ貓主持的節目。



■ 強勁音樂～！Rock & Roll～！！！

Nola & Marsa

魔女Marsa是由Nola這位女孩子所創造，她古靈精怪，時常放出一些令人意不到的物件作為攻擊武器，總之就是充滿幻想的人物。

Cute Flower ←＋R／↓↙←↓↙←＋B



■ 讓我幫你施施肥吧！



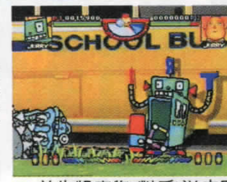
■ 看！不用等到花兒也謝了

Jerry & Robot.C.H.O.

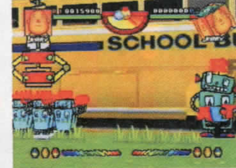
Jerry依照學校巴士的外形而創造出來的機械人，移動速度就如Jerry身材那般笨重，故此較為適合進行近接戰。

Cutter Press

→＋R／↓↘→↓↘→＋B



■ 首先將廢物(對手)送去回收再造。



■ 然後大量生產。

Clione & Beartank

Beartank乃由Clione心愛的小熊演變而成，不過單看其身上的炮塔便發現與小熊可愛的形象格格不入。

EleJet

←＋R／↓↙←↓↙←＋B





■ 成架機壓下來。(有如工作壓力般)



■ 再見！後會無期！！

Roy & Cools.Roy

西部牛仔Cools.Roy算是眾多塗鴉人物中，較為正常的一位角色。他在能力方面十分平均，故相信是一位好用的人物。

Crazy Bull

→＋R／↓↘→↓↘→＋B



■ 鬥牛勇士出場。



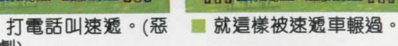
■ 瘋牛症！？

Val & Mainezo

由壞蛋小朋友Val創造的塗鴉Mainezo，以專作惡作劇而聞名於塗鴉界。因此，各位必須要小心應付，以免誤墮其惡作劇的圈套中。

Scramble Delivery

→＋R／↓↘→↓↘→＋B



■ 打電話叫速遞。(惡作劇)



■ 就這樣被速遞車輾過。



SD GUNDAM~G GENERATION

BY：格仔衫之男

SLG | MPLY | MEM

製造商：BANDAI　容量：2 CD-ROM　對應ANALOG
發售日：7月30日 記憶：12 BLOCK　售價：6800日圓

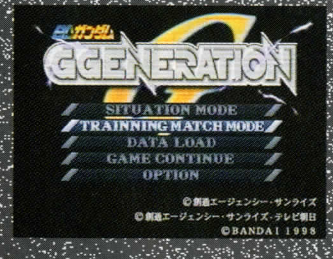
PlayStation



遊戲的基本系統已在第77期《遊戲誌》介紹過了，而在這一次，筆者會集中地介紹遊戲中出現的名場面，不過也有一些系統上補遺的地方

遊戲模式

SITUATION MODE	是遊戲的故事模式，玩者將會根據《機動戰士》系列中各個年代的戰事，而進行遊戲，每當玩者完成一個STAGE便可以進入下一版。
TRAINNING MATCH MODE	在這一個模式內，是可以進行戰鬥的練習，也可以跟其他的玩者對戰，玩者可以調教遊戲中的技術、資金和所持機體等這一些東西。
DATA LOAD	讀取遊戲的進度。
GAME CONTINUE	是讀取遊戲的戰鬥記錄。
OPTION	於這項目中，玩者可以進行遊戲的各種設定，而當中有一項是可以查看遊戲中各人物、組織和機體的資料，不過這一些資料是會因遊戲的完成度而增加。





■在圖鑑中有各種的資料啊！



遊戲的概念

其實以筆者的角度來看這遊戲，便是將《GUNDAM戰棋》和《機械人大戰》混為一體。在部署的時候，玩者可以佔領一些殖民星和都市，而玩者也可以在工廠內製造各種機體和戰艦，在部署這一方面便大致上跟《GUNDAM戰棋》相同。而在戰鬥這方面，當敵人進入了攻擊範圍內，便可以開始戰鬥，在戰鬥之前，玩者是要先選擇使用的武器，然後便選擇攻擊的對象，之後便會出現了敵我雙方的資料，如命中和回避的百分比，而這部份便跟《機械人大戰》系列的遊戲十分相似。



■多蒙準備使用他的必殺技……



■GOD FINGER！！

■輪到希羅攻擊了



■希羅：「我要殺死你」





■星塵回憶中胡勒奇和賈圖的生死戰







攻擊方式





■先選武器，並確定射程，



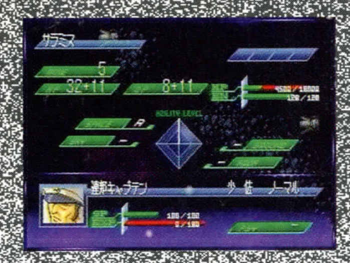
■看過雙方的資料後便可以戰鬥了。



■然後選擇攻擊對象，

駕駛員情報

所乘機體資料	可以知道機體的移動力和攻擊力等這一些資料。
狀態	查看現時所剩餘的EN、HP和升級所須的經過值。
駕駛員資料	查看駕駛員的各種資料，而當中的MP是使用一些靠精神能力來驅動的武器的數值，而這數值只有NEW TYPE才會有的。
官階	駕駛員的官階是會影響其能力值的，而官階的次序是伍長→軍曹→曹長→小尉→中尉→大尉→少佐→中佐→大佐。



案件重演

在遊戲中以大量的動畫來交代故事的經過，筆者便揀選了其中兩段精彩的片段給大家欣賞。



查布羅戰役

這一場戰役是由馬沙率領下的自護軍發動水路攻擊，企圖攻佔連邦軍要地查布羅，但是被連邦軍的吉姆發現了，潛在水中的魔蟹便立即衝出來攻擊吉姆，在戰鬥中吉姆不敵於魔蟹，最後被魔蟹擊敗了。







■魔蟹避過了吉姆的攻擊



■經典的一幕出現了

馬沙之反擊

在《機動戰士Z GUNDAM》的最後一戰中，馬沙在戰鬥後乘着百式在宇宙中漂流，從此沒有人知道他的下落，直到宇宙曆0089年，新自護出現了一位新的總統，而這一個人正是馬沙，與此同時阿寶亦從地球獲釋重返宇宙，並於連邦軍服役，這情況正如一年戰爭的時候一樣，而他倆的恩怨最終也要在宇宙中了結。



■馬沙駕駛着沙煞比正在高速前進

■但是他突然停下來，發生了什麼事呢？

■原來他被阿寶發現了

■阿寶的盾被擊破後便立即作出反擊

■不過都不能擊中敵人



■這一刻馬沙已來到面前並攻擊他

■最新收錄的《機動戰士GUNDAM 08小隊》





人生！旅途～

DREAM GENERATION
戀愛？工作！？…



By: Agent X · Glen

～序曲～

夢想？幻象！

今年已經19歲的六條虎之介，離開了汐見台高校足足已有一年之久。回想在一年前的畢業典禮中，他和一班好同學相約了明天於廣場的咖啡店舉行聚會……。

「景物依舊，人事全非？！」虎之介正陷入沉思之中，或可能想得倦了，便不知不覺於床邊睡著。

「……」一把聲音喚醒了虎之介。

前面出現了一位少女，她以溫暖的眼神看著虎之介，並告訴他她是守護使者，而且是負責守護虎之介的。

「虎之介，我感到你那迷茫的心情，而且亦發現你對自己的未來感到懼怕。不過，只要你仍然心存希望，我便會在你身邊一直守護著你。未來是要靠自己的雙手來創造，努力吧！虎之介。」少女以誠懇的説話來鼓勵他。

「明天的同學會……很快樂呢！」少女的面龐漸漸變得模糊。

■謎之少女？！

「等……等一下！妳叫甚麼名字？！」虎之介呼喚著。

「……再見！我們一定會再見的。」少女喃喃的説。

～第1天～

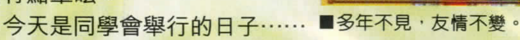
同學會

「夢？！」虎之介從夢中驚醒過來。陽光從窗縫中流竄，有些直接照射到虎之介的臉上，令他突然感覺到有點暈眩。

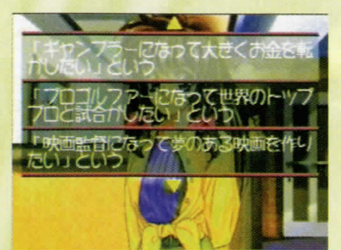


■多年不見，友情不變。

今天是同學會舉行的日子……



在廣場的咖啡店裡，一班好同學早已到達，並逐一講述他們的近況。當大家談及各自的夢想時，虎之介竟然猶豫起來，他的夢想究竟是甚麼呢？



■究竟你心目中的理想職業是甚麼？

3個未來……

這時，在虎之介的腦海中出現了3種自己喜歡的職業，包括：映畫監督、職業哥爾夫球手(プロゴルファー)及職業賭徒(ギャンブラー)。當虎之介選擇了一種職業後，便要立下決心去達成了！

～1週的生活～

在平日(月曜日～金曜日)的時候，遊戲將會自動進行，並且根據當時的工作而增加主角(虎之介)的能力值及獲得特定的薪金。此外，在工餘的時候，玩者可以選擇休息或自修，而且亦會不時出現一些特殊事件。



■平日工作及休息將自動進行。

另外，在星期六(土曜日)或假日時，主角便可以在市鎮中自由行動及向心儀的女孩子提出約會。至於星期日(日曜日)，主角便可以進行約會，又或者根據當時的健康狀況而進行休養。

■星期六，有節目。

每月中旬時，虎之介的好朋友次郎便會現身，並且對虎之介的能力值作出評價。此外，除非玩者仍住在河畔的紙皮屋(起初虎之介寄居於杏子的家，不過當杏子的父母歸來時，虎之介便只能於紙皮屋暫住)，否則每個月的20號，主角便需要繳付房屋的租金。



■紙皮盒為家？！



■特殊事件。



■如此地方，有礙健康！



■好好計劃吧！

日程設定

每逢星期日，當主角完成所有約會而決定休息之前，電腦便會詢問玩者是否對工作日程進行改變。其中，玩者除了可以對工作時間進行設定之外，更可以改變對工餘及休息時間，以令起床的時間出現變化。



生活點滴～！！

A・減低每日的生活費

在遊戲開始時，虎之介每日都要付出3000日圓的生活費。對於虎之介來說，這的確是一個沉重的負擔。不過，只要主角到スーパー万田，購置一些煮食用具(1万日圓的用具便會令生活費減少500日圓)，令生活費減少至每日1000日圓為止。



■三餐自己搞，餐廳賣"執"硬。

B・一個能擋風和雨的家



■趁樓價大跌，一於……。

遊戲開始時，主角已再不能於杏子的家中借宿，最後甚至只能露宿於河畔的紙皮屋中，景況異常淒涼，而且長期在這種地方居住的話，更會影響主角的健康。因此，玩者應盡快到熊乃胆生命ビル中的不動產屋，租屋居住才是上策。

C・溝通至為重要

主角由於身家有限，故此若選擇在公寓等地方居住時，便會發現那裡的公共電話會長期被人佔據。雖然在日間玩者可以到コンピ二月見店門外的公共電話亭打電話，但這便不能於晚上向女孩子提出約會了。因此，還是建議玩者盡快到熊乃胆生命ビル中的月見電器，添置一部手提電話，那樣便可以隨時與心儀的女孩子互通消息，談天說地了。



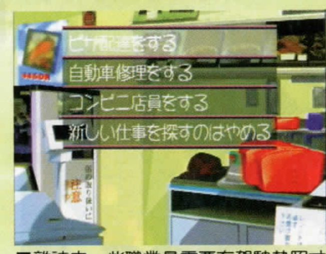
■公共電話始終不方便談心。



■只需買手提電話便可，連月費都不用交？！

工作秘笈

雖說錢並非萬能，但是沒錢就萬萬不能。為何這樣說呢？那是因為在遊戲中無錢的話，便會立刻GAME OVER。因此，主角為了生活及約會女孩子時的花費，便應該到コンピ二月見店中，察看「ザ・バイト地獄」雜誌以找尋工作。不過，當主角選擇了理想的職業後，在遊戲途中便會有人向主角介紹一些和理想職業有關的工作。另外，玩者更可以根據主角的健康情況而改變工作時間，最終目的當然是主角能夠的找到一份理想的職業啦！



■雜誌中一些職業是需要有駕駛執照才可。



■如果你的理想是職業球手的話，便有機會受聘於哥爾夫球店中工作。

山窮水盡時的必殺技～！！

A・16000日圓的搵錢大計

所謂早睡早起精神好，如果主角想一次賺取16000日圓的話，便需要在星期六(土曜日)及假日時，於7時左右(前後切勿超過10分鐘)到待ち合わせ廣場，便有機會參與土木工作(即地盤工作)，直到下午5時為止。



■體力雖然會上升，但亦會令話術下降。

B・50000日圓的捨命賺錢法



■賣身！合法嗎？

同樣是需要主角早點起床，之後便到超宇宙研究所探訪次郎，對話之後次郎便會向主角介紹一份工作，就是在研究所中擔任"小白兔"，即出賣身體以讓次郎進行實驗測試。當然這份充滿危險的工作，是會嚴重損害主角的健康，故此如非得已還是三思而後行吧！

約會錦囊



■一些約會地點會因應季節才開放。

每個星期六(土曜日)及假日時，主角便可以自由行動，不過當日除了四圍"遊蕩"之外，更重要的是需要主角打電話予心儀的女孩子，提出約會的邀請。不過，在提出約會時，玩者需要留意以下各點：

1. 只有在星期六(土曜日)及假日使用電話，才能提出約會。

2. 必須謹守約會時間。

3. 投其所好，選擇一些對象喜歡的地點進行約會。(欲得知對象喜歡的事物，在電話交談時選擇「質問」便可)



■坐過山車，好刺激呀～！



■身為男士應該送女孩子回家嘛。

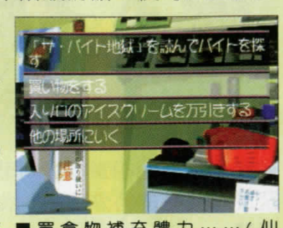
行動力回復大法

每逢星期六(土曜日)及假日時，主角雖然可以自由行動，但是當主角到處移動時，除會花費時間之外，更會消耗主角的行動量。當主角的行動量到達0的時候，便表示主角已過份疲憊而立刻被強制回家。不過，若果主角是有車階級的話，便可大大減少行動量的消耗。此外，主角亦可以到以下地點回復一點行動量，包括：

a.進入コンピ二月見店中購買食物的話，便會回復30點行動量。

b.在機場喝茶的話，便會回復30點行動量。

c.在圖書館消磨3個小時的話，便會減少行動量的消耗。



■買食物補充體力……(仙豆？)。



DRAGON QUEST VII

©エニックス

RPG MEM

製造商：ENIX　售價：未定　記憶：未定
發售日：99年夏季預定　容量：未定

PlayStation

打破長達一年半的沉默

自去年1月時的廠方發表會後，超人氣RPG名作《DRAGON QUEST VII》現在終於有較具體的畫面及人物設定公布，相信各位勇者FANS一定熱切期待，無謂再阻大家時間，請留意下文的敘述吧。

勇者鬥惡龍最新情報大公開！！

TEXT：FUKUDA

*畫面全屬開發中

畫面改以3D多邊形製成

和當時發表會宣稱會利用多邊形技術同樣，從遊戲畫面我們可看到有大量由多邊形所製成的物件，除了人物角色外所有建築物如城堡、民居、教會和酒吧等都是這樣製成的，視點方面採用QUARTER VIEW斜向視點為主，至於它是純粹的斜向視點抑或像《GRANDIA》那般可自由改變角度，根據目前的資料看來應該會是可讓玩者隨意轉換的一種。



◆城堡一角，到底出入口在哪兒的呢？



◆到了晚上光暗度有明顯的改變



◆城頂的風景，可看見白雲的效果相當不俗



◆城內的花園，看看石樓是可通往護城河的



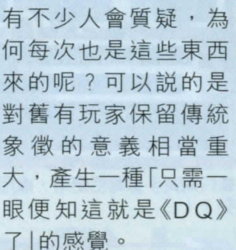
◆守衛造型承襲了系列的傳統特色



◆城堡露臺有樓梯連結着各層

戰鬥和系統是怎樣？

非常可惜，到目前為止廠方仍未公布過有關系統設定上的任何事情，但估計有些地方應該會繼續在這一集中出現的，例如怪物陣容中必定有史萊姆、魔法以六代時為基礎加插新製的魔法或特技、與及當同伴數目多過4人時便要使用馬車等等。到底戰鬥時是否依然由4名同伴上場作戰呢？是否仍設有AI系統呢？找怪物成為同伴會否依然健在？敬請繼續留意本刊日後的報道；臨結束前向大家介紹今集的三名主要角色與及回顧製作人員的名單。



◆保留一貫傳統，這間必定是武器店

世界觀設定

玩開《DQ》的朋友肯定會知道，在每一集裏有部份元素是必然出現的，例如中世紀色彩的皇城村落、提供復活及儲存服務的教會、專門販賣銅劍和旅人服的武器防具店與及隨處可見的壺子和木桶等。相信有不少人會質疑，為何每次也是這些東西來的呢？可以說的是對舊有玩家保留傳統象徵的意義相當重大，產生一種「只需一眼便知這就是《DQ》了」的感覺。

◆找到《DQ》名物壺子了！藏在裏面的是否小徽章？



◆村子裏的噴水池，可看見主角與另一名金髮同伴



◆整個遊戲的核心——教會，是否依然在這裏儲存呢？



◆民居一覽，構造上並沒有太大改變



◆留意酒吧內的酒保，跟過往一樣是穿着制服的

主要角色介紹



主角

他是一名居住在島上細小漁村的16歲少年，父親是一名漁夫，從樣貌可見他相當和藹可親，至於所擁有的特殊能力則尚未清楚。

傑法·古蘭

古蘭艾斯特國的王子，與主角的相熟程度猶如兄弟一樣，是一名非常愛好冒險的少年；掛在背脊上的長劍對故事發展有何幫助？

瑪莉貝爾



相當自我中心的女孩子，為船主阿密多的獨生女，與主角和傑法·古蘭為多年相識。

《DRAGON QUEST VII》製作人員名單

劇本及遊戲設計：堀井雄二
人物設定：鳥山明
音樂：杉山洸一
程式設計：山名學
美術總監：真島真太郎
製作：株式會社ENIX



TEXT：怪傑

擁抱季節

MEM ETC

製造商:SCE　發售日:發售中(7月23日)　售價:4800日圓　容量:CD-ROM　記憶:1 BLOCK　對應DUAL STOCK

PlayStation



櫻的故事

相信玩過Double Cast的玩者，都會知道這遊戲是同一系列中的第二部作品，而玩法亦都是一樣的。雖然它們是同一系列，但故事性質就有所不同了，Double Cast是一個懸疑故事，而擁抱季節卻是愛情故事。

故事

主角經過一年失學的生活後，終於考上了地元大學，而且和美麗的トモコ成為一對情侶。有一天，他們走到校園門前的櫻花樹。在步行途中，他們發現有一位少女暈倒在那顆被稱為「悲戀櫻」的櫻花樹下，原來這位少女失去了自己的記憶，甚至連自己的名字也記不起，雖然主角很想幫助這位少女，但卻不能逗留在那裏。在晚上，主角因為十分擔心少女的事，所以走到街上找她，而命運果然要他們再次相見，主角為了幫助少女找回自己的記憶，而徹夜在街上四處查探，但在途中卻遇上了トモコ，而且被她誤會了。這樣，故事就繼續發展下去，最後トモコ在主角的家裏撒野，令到少女哭泣地跑到街上，主角尋找她的時候，發現少女化成一團櫻花花瓣飛去，這樣少女便消失了。







分支

這遊戲雖然是以動畫形式進行，但在遊戲進行途中，不時會出現一些選項給玩者選擇，不過玩者在選擇這些選項之前，就需要小心看清楚選項的內容，因為這些選項會影響故事的發展，就好像電視節目「人生交叉點」那樣改變主角的人生。





ENDING

玩過這系列—Double Cast的玩者，都會知道它是一個擁有共有27個ENDING的遊戲，而這個擁抱季節亦都擁有27個ENDING，雖然數字上是相同，但ENGING的比例就有所不同了，GOOD END.：5個、NORMAL END.：4個和BAD END.：18個，所以玩者要小心選擇遊戲中的選項。





其他作品

當完成的一個NORMAL或GOOD END.時，玩者就可以在OPENING畫面裏看到實力漫畫家—士郎正宗有份參予製作的サンパギータ(SAMPAGUITA)畫面，而這作品亦將會是這系列的第三個作品，對這遊戲有興趣的讀者敬請留意《遊戲誌》往後的介紹。





新GAME By: Agent X · Glen

RADIANT SILVERGUN

レイディアント シルバーガン ™

超高難度射擊遊戲新體驗

《RADIANT SILVERGUN》原為今年5月才推出的業務用射擊遊戲，然而不到2個月的時間，已經在Sega Saturn上推出家用版本。當中除將業務用版本忠實地移植之外，更新增了一個加插了動畫的「Saturn Mode」。現在大家一齊心呼吸，然後一口氣挑戰這個高難度的射擊遊戲吧！

STG 製造商：TREASURE
售價：5800日圓
2P MEM SEGA SATURN



七種主力武器使用法



Vulcan Laser



連射力高的武器，主要用來攻擊前方敵人。雖然武器升級後會擴大其攻擊範圍，但比起其他武器來說始終較小，故若面對大量分散的敵人，便會顯得有點吃力。

Weapon Bouns：無間斷連續擊中敵人達 200 發。

B

Homing 彈



由機身兩側發射出來的追蹤飛彈，主要用作狙擊快速移動中的敵人。攻擊力疲弱，不過當武器獲得升級後，其攻擊力將會得到小量的增加。

Weapon Bouns：無間斷連續擊中敵人達 300 發。



Spread 彈



同樣由機身兩側發射出來的爆彈，主要用來攻擊從兩旁進襲的敵人。雖然其連射能力奇低，不過其攻擊時間就因為包括了爆風的關係而較長。

Weapon Bouns：無間斷連續擊中敵人達 16 發。



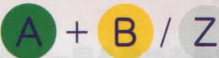
A + B + C / R

Radiant Sword



近接戰專用武器，而且可以將"粉紅色"的子彈吸收，以填充於積分下的能量計。當能量計溢滿時，便可以使出特殊攻擊"Hyper Sword"了。

Weapon Bouns：連續攻擊敵人達 5 秒之久。



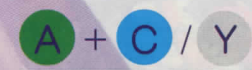
A + B / Z

Homing Plasma



從機身前方射出2支鐳射激光，而鐳射光隨即會自動作出追縱及攻擊。當武器獲得升級之後，其索敵範圍將會得到擴大。

Weapon Bouns：連續攻擊一敵人達 10 秒之久。



A + C / Y

Back Wide Shot



武器種類和Vulcan Laser相同，不過攻擊時除會從機身前方發射之外，更同時會從機後發炮，方便攻擊從我方背後進襲的敵人。

Weapon Bouns：2 秒內無間斷連續擊中敵人達 300 發。

B + C / X

Homing Spread 彈



此武器首先會以360° 搜索及鎖定敵人，然後便會放出追蹤鐳射大炮，而且其爆風同樣會有攻擊判定。

Weapon Bouns：在 15 秒內，利用爆風成功擊中敵人。

特殊攻擊

A + B + C / R (積分下的能量計溢滿時)

Hyper Sword



當在積分下的能量計溢滿時，玩者便可以使出特殊攻擊－Hyper Sword。由於使出時會有無敵時間，故最適合於危急關頭使用。



BY：格仔衫之男



大家有沒有看過第78期的《遊戲誌》呢？在那時筆者已經介紹過這遊戲了，但發現了有很多有趣的地方在這遊戲中出現了，所以便在這 再作一次介紹，而有趣的地方便是……看下文便會知道了！

serial experiments lain

世界的另一端

ETC	製造商：PIONEER LDC	容量：2 CD-ROM	
MEM	發售日：預定98年月下旬	記憶：未定	售價：未定

PlayStation

感覺

這遊戲中最有趣的地方便是接觸這遊戲時的感覺，因為在出現了開機的畫面之後，便到了一個虛擬的空間，就連讀碟的時間也沒有，能夠營造出一種令人懷疑的心理。而遊戲的畫面所帶出來的氣氛跟《EVA》中的一些片段十分相似，那一些血腥和抽象的畫面，令人產生緊張、疑惑和不安。這兩套作品中的女主角平時都是十分冷酷的臉上，突然露出一絲的微笑，給人一種愕然的感覺，但是看到她們那難得的笑容，便會產生了一種安心，可能也引起觀眾和玩者的會心微笑。

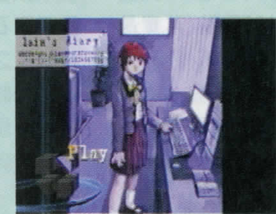














比較

之前的只是畫面上的比較，而在這題目中會比較兩個情況相似的人，便是鈴音和綾波麗了，在以下會從兩人的性格和樣貌來分析。兩人都是來歷不明的少女，也似乎的孤兒；性格十分孤僻，很少主動跟其他人來往，將自己的感情封在心內，不會表現出來，但是偶然也會有十分難得的笑容。在樣貌方面兩人都是束短髮的，在眼神中隱藏着一種憂鬱，而年齡也很接近，為什麼這遊戲的設定跟《EVA》的那麼相似的呢？





■這一些究竟是什麼來呢？



原因

因為製作組察覺到現在的人喜歡一些較刺激和較主題性的故事，就像《EVA》一般，給人一種分不出真實和虛幻的感覺，在這一個不可思議的世界內，很容易能夠引起觀眾和玩者的共鳴或興趣，這便是這兩套作品的魅力所在，因此製作組的便利用這一個趨勢來推出這遊戲。







■遊戲中時常都有一些血腥的鏡頭





■而《EVA》也不貶血腥啊！



■在這兩套作品中，不時都會有電線的特寫

■這兩張圖片在相比之下覺得怎樣？



スレイヤーズ わんだほ～



魔劍美神 SLAYERS WONDERFUL

再一次出現的美神和同伴們

RPG　發行商：BANPRESTO　價格：6800日圓　發售日：暫定9月23日

MEM　PlayStation

在《SLAYERS ROYAL》之後，這次在PS上將會推出一個名為《SLAYERS WONDERFUL》的全新版本，不過這次不是移植的作品，而是一個全新的故事！而且在小說版、TV版中魔法對戰的大場面將會再次看到呢！

新的故事——「莉娜不能使用魔法？！」

話說某日莉娜（リナ）和她的好拍檔加奧利（カウリィ）又到處鋤強扶弱、對付惡賊（其實是擊倒他們後，將賊贓接過來吧！），發現了一隊嘍囉，本來以為可以輕易對付，怎知莉娜的魔法竟然完全失效，連加奧利的光之劍也變得「暗淡無光」，幸好二人的基本功夫還好，終於將惡賊擊倒了，但是原來那時開始，世界各地的人都不能使用魔法……

之後莉娜二人又遇上了一隻頭頂嵌了一塊寶石的怪獸，並發現寶石之中包含了魔法力量，打破了之後，莉娜的法力竟然回復了少許，於是二人便到魔道士協會查個究竟，原來那塊寶石，就是令到世界陷入混亂的封印石之一……

為了查明真相，莉娜和加奧利便開始他們新的冒險之旅了！


■有黑暗的地方必有光明，有邪惡的地方必有正義！


■光之劍……


■最後還是用「赤手空拳」來了結惡賊



■到底這是誰召喚出來的怪獸呢？

新的冒險形式！

這次遊戲在形式上有一點改變了，就是不再用近AVG的移動模式，而是採用了正常RPG的移動方式，在立體多邊形組成的地圖裏，更可以改變隨意視點。當進入對話時，便會出現角色的樣子，表情變化全部都可以看到了。在EVENT發生時，還會播放動畫呢！

新的戰鬥系統！

前作的戰鬥，是以即時戰略模式進行的，而這次《WONDERFUL》將會以即時指令式戰鬥進行。每個角色都會有一個時間計，儲滿了便可以向角色發出指令了。角色行動時，例如揮劍、施魔法等，玩者都可以看到角色的全部動作，視點還會改變呢！

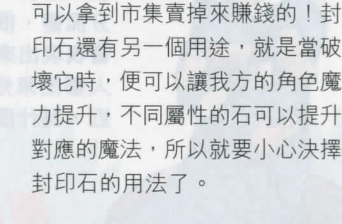

■加奧利的連續斬


■下面的白色圓形便是時間計了


■除了冒險中會使用了多邊形之外，戰鬥也變成以多邊形來表示了！

新的魔法

在這一集的《SLAYERS》中施展魔法攻擊，再不用等候念呪的時間了，只要一發出指令，角色便可以即時使用魔法了！另外遊戲中還有一樣叫做「封印石」的道具，分為地、水、水、風、白和黑六個屬性，三個一組的，總共可以組合出56種魔法道具，除了可以在戰鬥中使用之外，更可以拿到市集賣掉來賺錢的！封印石還有另一個用途，就是當破壞它時，便可以讓我方的角色魔力提升，不同屬性的石可以提升對應的魔法，所以就要小心決擇封印石的用法了。



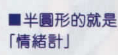





■華麗的魔法效果

新的特殊能力

每個角色都會有一個「情緒計」，共分十一級，每個級數都會對角色有不同程度的影響的。這個數值的高低除了會影響角色使用致命一擊的機會率之外，當儲滿時，還可以和其他同伴合作使出超必殺技呢！


■半圓形的就是「情緒計」




■必殺攻擊！



山路賽車 Toge Max 2



山路愈跑愈崎嶇！！



相信不少玩開賽車遊戲的讀者都會記得一個名為《峠MAX》的賽車遊戲，而現在ATLUS將會在今年9月推出其遊戲的續集。這個遊戲不論在遊戲畫面，賽車設定和賽道背景等各方面都比前作為好，而且賽車數量亦會增加。

KING BATTLE



玩者可以在這裏和每條賽車手，不過這班車手全都是高手之中的高手，所以玩者要小心應付。如果玩者能夠取得勝利的話，就可以成為那條賽道的皇者之王。

TIME TRIAL



這顧名思義是一個可以讓玩者不同的賽道上練習的練習模式，玩者不但可以從中了解到每條賽道的地勢和路線等資料，還可以透過練習來增強自己的駕駛技術和了解自己駕駛的賽車性能，這樣玩者可以在進行STORY MODE或KING BATTLE時更加輕鬆地行走，而令到玩者較容易奪取冠軍或贏過對手。

駕駛教室

在這遊戲裏增設了一所駕駛教室，而這學校的教師正是著名車手「土屋啟一」，他將會以不同的教學方式，來令到玩者學習到應有的駕駛技術，除此之外，之玩者更可以從中學習到賽車規則和其他玩者需要知道的知識，而最終目的就是令玩者能夠到達速（引發賽車的最大速度）、力（在TUNE車後，賽車得到最大馬力）、美（轉彎時車子的情況）三個駕駛賽車的最高境界。







STORY



這是一個前作都擁有的模式，當中玩者需要和不同的對手在不同的賽道上進行比賽，玩者的目的就是從不同的比賽中贏取冠軍而獲得獎金，再使用這些的獎金來購買一些的零件，令到自己愛車的性能增強，不過每一件配件都擁有着不同的功能，而這些知識正好在教習所學到的。

2 PLAYERS



在這模式裏，玩者可以和朋友一起在不同的賽道上進行對戰，而且在比賽開始前，玩者更可以選擇自己心愛的賽車和對手來個你死我活，這樣玩者可能會製造出一場又一場的精彩比賽。

賽道



這遊戲的賽道共有十條之多，好像有SKY LINE、BIG BRIDGE、TIGHT DOWN和ROCK ISLAND等等，它們都有獨特的特色，不過其中有六條賽道，並不是這遊戲的基本賽道，它們都要在特定的條件下才會出現。

賽車

今集除了有前作的SPORT TYPE賽車外，還會增加了四驅車、小型汽車等類型，而遊戲賽車的數目亦將會增加到50輛，不只這樣，每一輛賽車的制動力、車速和外型等都會完全依照真車的。









機動戦艦 NADESICO The blank of 3years

TEXT：J.J

AVG　MEM
製造商：SEGA　發售日：9月23日
售價：6800日圓　容量：CD-ROM×2　記憶：未定
SEGA SATURN

填補三年間的空白時間

1996年10月～97年3月在日本播映的動畫「機動戦艦NADESICO」最近會推出電影版的消息，本刊早在數期前已經為大家報道過了，但在電影版上映前的時候，SEGA方面突然發表了有關「機動戦艦」在SATURN的新遊戲資料，這當然要馬上向各位介紹一下吧。

故事是電視與電影之間的3年



在電視版的最終回，NADESICO在空間轉移下回到地球軌道附近，而這個遊戲的主角——玩者本身，就是在這時發覺自己來到了NADESICO艦上，卻失去了所有的記憶。

今次這遊戲版的故事，是介乎於電視版與電影版之間的三年空白時間，雖然從最近有關電影版的介紹中，我們已得知天河明人會在這三年內和御統由利嘉結婚，但當中到底經過了多少波折？今次大家就能以一個士兵的視點，來看看NADESICO各成員的生活，而隨着主角你的記憶逐漸恢復，故事中的謎團將會逐一解開。



遊戲中新加入的戰鬥機種

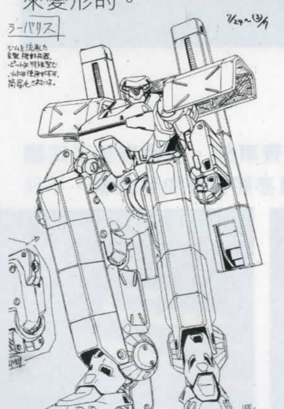
在今次的「The Blank Of 3years」之中，會出現兩種不論電視版以至電影版都沒有的新型戰鬥機種，而負責設計這兩款新機械的，則是負責了整個系列機械設計的明貴美加，因此看起來完全不會有不協調的感覺。

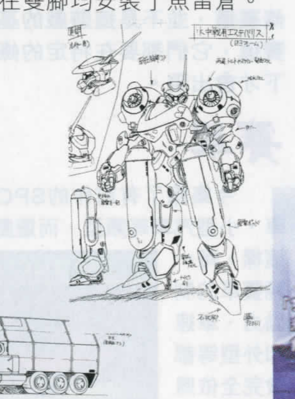
拖車型

沿用了以往戰鬥機種骨架的可變型機種兵器，不但有優秀的地上移動能力，更可從拖車變形成為空戰機種，至於駕駛倉則是以拖車的坐位為基礎來變形的。

海戰骨架

水中戰用的戰鬥機種，其實是NADESICO的工程師將試製而未有實用化的試作機暗中取得、再加以調整來完成，其特點是在雙腳均安裝了魚雷倉。





按選擇來改變主角的性格

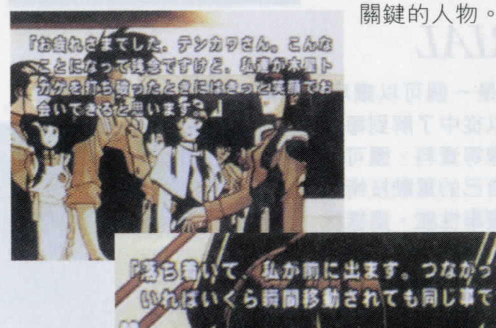


遊戲中隨着玩者的選擇，不單會令故事的發展產生變化，亦會改變了玩者在遊戲中的性格，這就是今次遊戲中的特殊系統「人格矩陣系統」。

玩者的人格會在「熱血─冷靜」、「消極的─積極的」這2軸的矩陣之上出現一個「人格點」，這人格點會隨着主角在遊戲中的行動而不斷改變，而這變化不單會改變故事的發展，亦會改變和NADESICO艦上各女性的關係，不知到你能否和那位女角發展成親密的關係呢？

重心人物「維月」

即是你曾經看過「NADESICO」電視版的話，亦應該不會認得這位女性，但她的確是曾經在電視版中登場的……她的名字叫做維月，在電視版中，她只曾在第13話時出現，當時她是為了替換離開了的天河明人而被派往NADESICO的女性駕駛員，但在迎擊木星蜥蜴的戰鬥中，被捲入空間跳躍中而失蹤了的，當時大家都以為她已經殉職了，但在今次的遊戲中，她隨時會成為掌握故事關鍵的人物。





■NADESICO艦上的成員，是利用一種手錶型的小型電腦來互相通訊的。



■在TV版中亦間中會出現的「點解點解NADESICO」，今次則會為大家介紹遊戲的玩法及有簡單的遊戲內容說明。



TEXT: TAILS ZERO



新世紀EVANGELION與愉快的同伴們
THE KING OF GAINAX MAHJONG?

製造商：GAINAX　發售日：發售中
售價：6800日圓　容量：CD-ROM記憶：3 BLOCK
TAB　MEM　PlayStation

曾製作出多套大受歡迎的科幻動畫而聞名的「GAINAX」，除了在動畫界享負盛名外，在私人電腦界亦相當活躍，除了製作相關動畫的資料軟件外，著名的「PRINCESS MAKER」系列及在去年橫掃日本PC界的「鋼鐵GIRL FRIEND」亦是出自她的手筆，而不久前剛把後者移植到PS上後，現在GAINAX將旗下三套最有名的作品人物大集合，製作了這隻為擁躉特別而設的麻雀遊戲。



遊戲模式

雖然只是麻雀遊戲，但遊戲內容卻相當豐富，主要模式分故事性的「STORY MODE」及可隨意選擇角色對戰的「自由對戰MODE」。

STORY MODE

故事模式內可從3名主角中選擇一位開始遊戲，以全配音及新繪製的AVG畫面交代劇情，看着三套作品的角色同堂演出，熟悉各人物本身背境的朋友看後相信會覺得十分有趣。

典子（ノリコ）的場合

「GUNBUSTER」的努力、根性、熱血女主角，為了忘記初戀情人史密斯去世的痛苦回憶，因而參加這次麻雀大賽追尋新的戀情。



■加持在夕陽下勉勵典子



■加油啊！典子

約翰（ジャン）的場合

「冒險海的娜汀亞」的男主角，滿腦子機械發明，不解溫柔的沒趣少年，為了能實現與娜汀亞共組美滿家庭的願望而參加麻雀大賽。



■娜汀亞的大膽行動



■愛人支持，約翰續極

真治（シンジ）的場合

「新世紀EVANGELION」的男主角，迷惘無目標的問題少年，為了引起父親注意和不想再駕駛EVA的願望而參加麻雀大賽。





■永遠也如此虛無的真治



■真治不懂打麻雀而要向美里請教

自由對戰 MODE

可從十多名角色中選擇喜歡的人物作二人或四人對戰，可組合出很多「夢之對決」，但部份人物要把STORY MODE完成才可使用。

■EXCELLENT！

■火星撞地球

多姿多采的 OPTION 選項

OPTION中除了有豐富的環境設定及可觀看角色的對戰記錄外，更附贈了角色人物介紹及聲優對白模式，GAINAX作品的FANS一定會滿意。

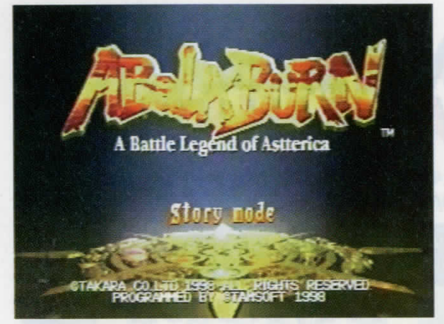


■有旁白為你介紹各人物背景

■角色的使用率越高，可聽到的聲優對白便越多



Text：積奇





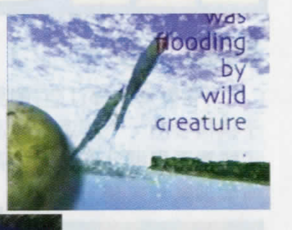
ABALABURN

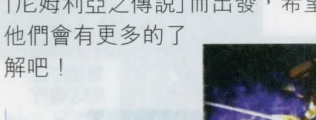
命運中的八名勇者出發了！！

ACT MEM
製造商：TAKARA　發售日：8月予定
售價：5800日圓
PlayStation

前言

上期積奇已簡單的介紹過這個遊戲，而今期將會集中介紹各個人物的故事，他們各人也是有著自己的理由才向「尼姆利亞之傳説」而出發，希望大家對他們會有更多的了解吧！









人物介紹

火之 BLOOD



居住於「古蘭洛斯」國邊境的沙漠地帶，火之住民「菲路姆」族的少年。於3年前的某一夜，魔物突然來襲，BLOOD的父親為了保護家園獻出了性命。雖然家人可以逃離災劫，可是由於村莊掩沒於沙之中，母親抵受不了過酷的天氣而去世了。依照父親所說，利用「鎧之傳説」的力量便可以保護同伴，BLOOD亦因為這個原因而出發了……。

水之 ARIEL



居於森林與水的神聖國家，「法利安」王族的女兒。天生已具有靈力的她，於14歲的時候，進行「成人之儀式」的途中，接受了精靈王的委託要封印邪惡之力。就是這樣，她便正式踏上旅程了。

風之 POOLY



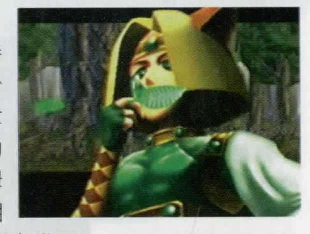
渾圓的身體是他的特徵之一，是一名13歲的少年。局住於風之國「也沙希路」的依烏島。樂天性格的他，自小對武術已十分有興趣，他的武術老師命令他向着「尼姆利亞之傳説」出發，作為對他的考驗。雖然對這個傳説半信半疑，但亦開始他的冒險了。

地之 BIAN



於大國古蘭洛斯內，「間洛古」平原上居住的少年。繼承了一去不返的父親的遺志，向着「尼姆利亞之傳説」進發。剩在家裡的，便是他的母親。看着兒子的出行，可以做的便只有默默的守候了。

木之 KLEUDE



居於「法利安」內的迷之森林，獸人族的青年，長耳朵便是他們的特徵，一直以來也是由他照顧患有不治之症的母親和年幼的弟弟「沙魯拿斯」。有一天晚上，望向月亮的KLEUDE，看見亡父對他提起「尼姆利亞之傳説」，雖然並不是每人也相信這個傳説，可是KLEUDE亦因此而出發了。

雷之 ROSE



先進國家，依修達中的植民都市「奧狄安」的住民，與占卜師的祖母和妹妹瑪利一同居住。由於為了拾回來的小狗與瑪利吵架，瑪利亦因此而離家出走，往峽谷方向走去了。追着瑪利的ROSE，看見瑪利被一個陌生男子帶走了。亦因為這樣的關係，ROSE便出發找尋妹妹了。

金之 AQUILA



先進國家，依修達秘密開發的究極兵器「精機神」的最新型號。「精機神」是利用精神力量的究極人型機械兵器，而其內部使用的更是人類的腦袋。而AQUILA內所使用的便是NATE的戀人，YUNA的腦袋。記憶被封閉的某一天，因為實驗而甦醒了，接著的便是機械的暴走……。

時之 NATE



是一名擁有操縱時間的能力的少年，而他亦是依修達的軍人，對之前的記憶更是一無所知。軍隊所以起用他，便是因為他擁有這樣的特殊能力。其戀人YUNA是唯一可以令他打開心窗的人，可是接到上級的命令不得不往執行任務。而任務的內容便是往破壞精機神AQUILA。




SLG	製造商：SME	發售日：7月16日	對應DUAL STOCK
MEM	售價：296港元	容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK

PlayStation

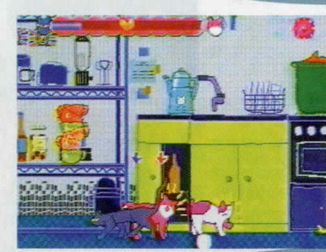
JINGLE CATS

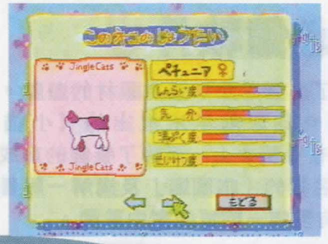
關心貓兒的感情！！

經過上期的介紹，相信各位都很了解這個遊戲的玩法，而今期的介紹會說說這遊戲需要留意的地方，希望這些都能幫助各玩者啦！

遊戲的難度

遊戲最初的時候，玩者就只需要應付兩隻目標貓兒，而之後的STAGE就會增加貓兒的數目，加上貓兒的情緒波動會愈來愈大，信賴度亦會一樣，在告白的時候，玩者除了需要顧及目標貓兒外，還需要留意其他的貓兒，因為牠們可能會在這個時候從中攪破壞。





排解分爭



在較後的STAGE裏，電腦會安排一些和目標貓兒不和的貓貓，由於這樣，玩者就需要小心牠們會經常為了一些東西而產生對峙，甚至會打架，在這時候，玩者就立刻制止牠們，所以有必要用鎚仔令牠們走開，雖然這會令牠們的信賴度減低，但這是必要的，除此之外，往後還要令牠們透過玩耍而成為朋友。

餵食

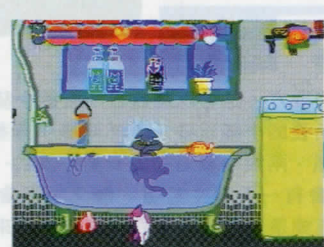


在每一天裏，進食是每一種動物(包括人類)必須進行的動作，而貓兒亦不會例外，牠們每天都要進食兩餐，不過每一隻貓兒的消化時間和食量多少都是不同的，所以玩者需要因應貓兒的特質而安排進食時間(每天的食物數量是有限的)，如果玩者過了很久，才給予牠們食物的話，不單會減低信賴度，亦都會令牠們的心情降低，對玩者來說真是一件不太好的事。

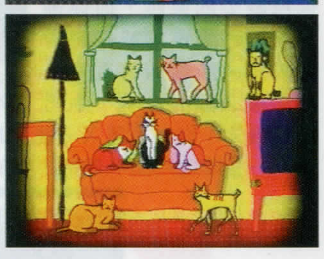


洗澡

洗澡在這遊戲裏是一種非常重要的工作，因為所有貓兒都非常注重自己的身體是否乾淨，這是會影響信賴度和心情，所以這是玩者需要留意的地方，不過貓兒是不會隨便給玩者拿到浴缸洗澡的，這是關係到牠們是否相信玩者(即是信賴度的多少)，如果玩者想和牠們洗澡的話，就需要有一半以上的信賴度。還需要注意的是當牠們洗澡完畢後，玩者立刻要拿回牠們到地上，在水裏待得太久的話，牠們會不高興的。



STAGE CLEAR的歌曲



當玩者完成每一個STAGE時，一班貓兒都會高歌一曲作為鼓勵玩者的，而每一首都是不同的，當中更有一些是玩者耳熟能詳的，例如有スモーク•オン•ザ•ウォーター、ストレンジャー、キラキラ星、ライク・ア•バージン和ダイヤモンドヘッド等等，共有九首之多。



隱藏貓貓



在遊戲進行時，玩者都需要完成每關的任務才可以過關。當玩者通過第八關的時候，那隻黑色的貓兒便會出現在玩者的家裏(在遊戲裏)，由於這隻貓兒是生活在弱肉強食的世界裏，所以牠的性格非常偏激，而且比較難教的，首先需要處理的是牠對玩者的信賴度，所以經常要撫摸牠，令其的信賴度提升，之後才可處理牠的心情。



增加信賴度



在遊戲進行時，玩者每每都會遇到貓兒對自己沒有信心的時候(即信賴度低)，由於這會影響遊戲的進行，所以必須盡快解決，而解決的辦法十分簡單，只需要不斷地撫摸牠們，便可以令其的信賴度增加。

新GAME



每天都是星期貓

人人愛貓、貓愛人人



SLG | MEM

製造商：BANDAI　發售日：9月3日
售價：港幣328元　容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS

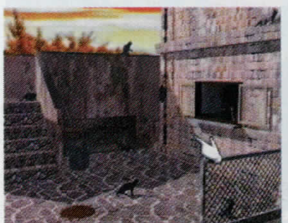
PlayStation



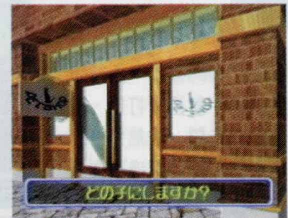
TEXT：J.J

全方位愛貓人仕必備軟件

在無數讀者投稿的照片中，開始了這個完全以貓為題材的遊戲。這個《每天都是星期貓》，性質上有點像前年所推出的《小貓小狗WONDERFUL》，但今次則集中在養貓之上，而除了養貓的育成模擬部分外，亦加入了介紹世界各地名貓的「貓圖鑑」及講解一般養貓常識的「Q&A」，因此絕對值得所有愛貓一族買回家中珍藏。



■哪一隻會是街頭貓王？



■寵物店內的貓、品種一般都會較為純正。

家貓不及野貓好？

當育成部分的遊戲開始時，你需要首先決定所養的貓來自何處，這時你可以選擇在街角帶一隻貓回家或是到寵物店買一隻。雖然每隻貓的品種、性別及毛色都各有不同，但基本上，在街角拾回家的貓會較為反叛，而寵物店買回的貓則會較乖。

玩我吧……

選定了所養的貓後，遊戲便會正式開始；在每天開始時，畫面上會顯示現時你所缺少的東西，而你則可以到超級市場或是寵物品入貨，所謂的入貨除了是一般必須的食水、牛奶或貓糧外，你亦可買入一些玩具來與小貓玩耍，有時則要買一些護理用品以保持小貓的清潔。



■多些拿玩具和小貓玩，可以增加和她的感情。



■即使和小貓的感情再好，亦不應讓她跑到自己床上的，遇上這種情況時，要盡快高聲責罵她才可。

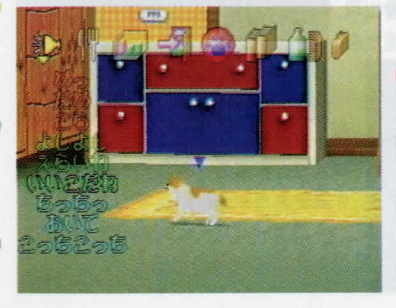


1+1=3





這遊戲另一個有趣的地方，是可以將自己所養的小貓記錄在SAVE咕內，然後拿到朋友家中和他（她）所養的小貓玩耍，若然兩隻小貓都已到了適當的年齡，更可以結婚培育出下一代（當然、兩隻小貓必須是一男一女的……），除此之外，隨着時間而長大的小貓，最後亦會有一天蒙主寵召，總之，這會是一個和真正養貓相當相似的遊戲，對於有興趣養貓或是自問沒時間打理真貓的人來說，應該會是一個不錯的選擇。



養貓畫面中可選擇的符號一覽

符號	說明
護理	主要是用來替小貓洗澡時所用的。
玩具	當購入了玩具後，便能以這個指令選擇玩具和小貓玩耍
能力值	可以看到小貓的年齡、體重及身體狀況
說話	當小貓做對了的時候要讚她，做錯便要馬上責罵，這樣才能避免她下次再犯。
用餐	人要吃飯、貓也一樣，要留意的是應配合小貓的年齡而給她不同的食物。
出街	選擇這個可帶小貓去參加貓展等比賽，但只會在特定時間內可以選擇。
LOAD & SAVE	除了可記錄遊戲的進度外，亦可將拍下來的小貓照片保在記憶咕內。



By：小寶寶

魔劍美神 Royal 2 新作新料續報！！

RPG　MEM
製造商：角川書店/ ESP
發售日：9月3日　價格：6800日圓
SEGA SATURN

令人眼前一亮的動畫開場！！

這一段長約一分鐘的動畫開場，是利用了比CPK更進步的動畫壓縮技術來製作的，其流暢度及解析度比CPK更高，有好東西當然不能少了的讀者們的份兒啦，好！現在就讓大家先看一下這開場畫面的其中一些精彩片段吧！











進一步剖析遊戲系統及戰鬥畫面

時間觀

遊戲系統方面，基本上和上集差不多，但時間的觀念則分得更仔細，總共分為早上、下午、黃昏、夜晚和深夜五份。在不同的時到不同的地方可會有不同的事情發生呢！而且某些場合，更需要在特定的時間和地點發生的，如果不小心過了的話，就只好等另一天了。另外要留意每次在場地間的移動及觀察場地均會耗用一些時間的……



■可以選擇休息時間的長短呢！



■這就是開始時的地圖畫面了。

事件發生條件

在上集中，只要到達一定的地方，事件便會自動發生，可以在這集中新增了「動作」鍵，可讓玩者自行選擇觀察該場地與否，令事件的發生條件更為多元化，同時亦使遊戲性大大提高。



■好好看一下場地，說不定會有事情發生呢！

戰鬥畫面

今集的戰鬥畫面比上集的進步了很多。除了地圖上的物件利用了多邊形技術來重新繪製，人物也利用了可愛的CG來表示，另外一樣不可不提的，就是在戰鬥畫面中玩者可以隨意的更改視點角度，這樣便可以更方便的看清同伴、對手以及障礙物的位置了。





■唔…可以轉換角度呢，真的非常方便哦！

魔法系統

不容否認，這個遊戲的戰鬥是以魔法掛帥的，有見及此，在今集遊戲中，使魔法的畫面大幅地改良了。在使出魔法前，玩者可以看清楚每一項的魔法特質，攻擊能力、攻擊範圍以及耗用MP等，而在使出魔法，選擇攻擊目標範圍時，如果該魔法射程是會誤攻到同伴的話，在該同伴的頭上便會顯示出「！」，這樣便可以大幅降低誤中同伴的機會。

■嗯…使用這個魔法好嗎？



■好！要使出了！！

遊戲王

TEXT：怪傑

SLG | 製造商：KONAMI　發售日：發售中
售價：5800日圓 容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
2P | MEM | PlayStation





暗黑遊戲再現！！

「遊戲王」這個名字相信對於一些漫畫和動畫迷不會感到陌生，現在KONAMI將這套「遊戲王」搬上次世代機上，雖然這遊戲裏只有一種暗黑遊戲，但它的遊戲性是非常豐富的，因為當中有象棋、戰棋和猜拳的原素，而其他關係到。

玩！玩！玩法！







首先玩者每一次只可以委派六隻魔獸出戰，而每種魔獸的移動方式都是不同的，有的是十字形，亦有的是X字，共有六種(所以玩者要經常記著)。在遊戲開始前，玩者需要決定魔獸出戰的名單，以及那一隻變成金蛋。遊戲進行時，玩者每一次只可以移動一隻魔獸和攻擊一次對手，令對手的體力減低。當玩者控制魔獸去攻擊敵人的時候，玩者是需要留意魔獸的類型，因為每隻魔獸都會有一個猜拳的ICON(包、剪、鎚)，這些ICON是決定魔獸的攻擊威力，而當魔獸在同一地方停留1 ROUND時，那隻魔獸就可以使用自己獨有的絕招，令敵人的體力大減。這個遊戲的勝利條件就是殺死所有敵人或消滅金蛋，而失敗的條件亦是這樣。

1P MODE





在這個模式中，玩者需要扮演這遊戲的主角—武藤遊戲，不斷地和不同的登場人物對戰，直至玩者戰勝所有登場人物為此，而在這個過程中，愈後的登場人物會愈厲害的，以及他們使用的魔獸亦都會愈來愈厲害。

對戰



在這遊戲中有電腦和2P兩種對戰模式，這兩個對戰模式都是可以讓玩者決定出戰的是基本魔獸或選取自己養育的魔獸，而這裏的玩法是和1P MODE相同的。

ブリードMODE









這遊戲中除了有作戰部份外，亦有一個育成部份，這名為「ブリードMODE」，首先玩者需要選擇將要養育的魔獸蛋，然後就要決定養育的地方，最後玩者就可以設定三件ITEM放在這個地方作為襯托之用，以及設定魔獸的名字，而這樣就可以開始遊戲，在這個模式的玩法就好像他媽哥治那樣，不過玩者就可以在六個不同的地方飼養六隻魔獸，而且這些地方是可以結連在一起的。在飼養過程中，那些魔獸會因玩者的飼養而產生進化和退化的現象，當玩者覺得牠們能夠出戰的話，就可以在對戰部份選擇牠們出戰。

CARD

在對戰中，魔獸將會不斷移動去攻擊對手，而在移動的時候，魔獸可能會有機會拾到一些類似CARD的東西，每一張都會有一些特別效果：



DAMAGE
當拾到這一張時，那魔獸就會被減去10%的體力。

ダメージ！

移動力DOWN
那隻魔獸在一定時間內移動力會被減低。

移動力ダウン！

再次行動
停步後，可以再次移動到其他地方。

再行動！

取得魔獸蛋
可以在リードMODE中飼養這隻特別魔獸蛋。

タマゴ入手！



NAMCO ANTHOLOGY 2 －維京大冒險　時之鍵傳說

*圖片屬開發中畫面



任天堂時代的著名RPG遊戲《維京大冒險　時之鍵傳說》，於1986年8月1日出品。玩法方面，和另一隻受歡迎RPG遊戲《聖劍傳說》相類，加上移植到PlayStation之後，不論OPENING及戰鬥畫面均得到大大的修飾，予人一種耳目一新的感覺。

OPENING －














生命無限～？！

昔日……

有一處名叫「Marvel Land」(マーベルランド)的大陸，在這塊大陸上居住的人，均擁有無限的生命力，長生不老！

然而，當人口以幾何級數遞增的時候，土地、食物嚴重不足。無法避免的飢餓、為利益而爭戰的事件紛紛洶湧而至，人間悲劇屢見不鮮，甚至連天界亦對人間的血腥感到恐怖。

在地上建立時鐘，將人間生命完全受制於時間之下，是天界對人間的一大懲罰。人們將再無法掌握生命，生離死別成了人間必經之路。雖然十分殘酷，但卻是解決人口過剩的最佳而又有效的方法。

一些不懷好意的人，為了打破時間的規限，不惜冒險闖入時間裂縫中，企圖突破時間。不過，天界則用一把「時之鍵」將他們封印起來，並放置在時鐘之台中日夜看守。

一日，有位對死亡的恐懼到達瘋癲程度的男子，竟然不顧一切的將「時之鍵」取走。顯然他並不知道這樣做只會為「Marvel Land」帶來無可挽回的災難，因為一直被封在時間裂縫的惡魔化身－桑納(ゾウナ)，於「時之鍵」被取走後，漸漸地甦醒過來。桑納不費吹灰之力地從男子手中奪得「時之鍵」，並將時間裂縫完全打開，令所有的惡魔湧進「Marvel Land」。

恐怖和絕望再次降臨大地之上～！！

天界為了阻止及結束這次災難，令大地回復原來的和諧景況，便命令神之子－維京(VALKRIE)下降到大地上，奪回「時之鍵」……

畫面介紹

1.HP數值：當維京受到攻擊、誤墮陷阱時，HP便會減少。(沒有的話當然是GAME OVER)
2.MP數值：又稱「魔法珠」，當使用魔法後便會減少，但可以在打倒敵人時得到補充。
3.維京現使用之武器
4.「GOLD」擁有量

魔法

當維京找尋到一些於大地上生活的精靈，他們便會傳授魔法予維京。在使用魔法時，玩者首先按著口鍵不放，之後於維京頭上便出現魔法選擇畫面。這時玩者便可以按方向鍵來選擇魔法，再放開口鍵便會使用的了。



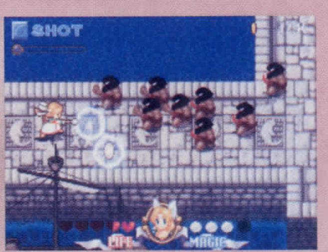
■ 使出魔法－「花之術」。

攻擊

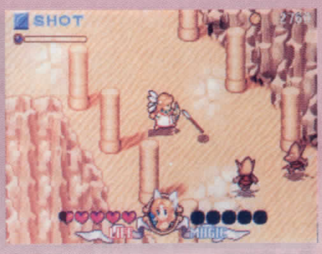
遊戲開始的時候，維京手上只有一把名為「御光之杖」的武器，這亦是天界戰士常用的武器之一。不過，隨著遊戲的進度，維京將會獲得一些威力較大、射程較遠的新武器了。此外，若敵人用飛槍攻擊，維京更會用盾抵擋的呢！(只要維京裝備中有盾便可)



■「四光石」(4 WAY)。



■「御光之杖」。



■用盾擋住！！



NAMCO ANTHOLOGY 2 – NAMCO CLASSIC II · Arrange ver.



©NAMCO LTD.

重新包裝的經典哥爾夫球遊戲

By: Agent X · Glen

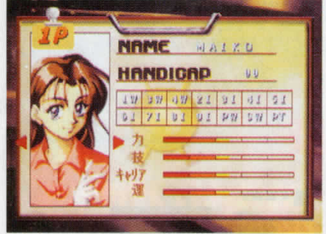
*圖片屬開發中畫面

製造商：NAMCO　發售日：98年9月
售價：5800日圓　記憶：未定
SPT　MEM　PlayStation

曾經於任天堂上推出的哥爾夫球遊戲，當時受人著目的地方就是遊戲中運用了2D及3D畫面來進行球賽，以當時任天堂的機能來說，以算是不錯的了。至於今次曾經重新包裝的《NAMCO CLASSIC II · Arrange ver.》，將會收錄於《NAMCO ANTHOLOGY 2》中，加上配合PlayStation的機能，除了加入了不少動畫之外，更改善了球場的背景，令畫面更為真實。

人物能力指數

遊戲中，將會有多位角色予玩者選擇，而每位角均擁有不同的能力，亦代表了遊戲的難度。至於表示角色能力將會分為4種，包括：力、技、經驗(キャリア)及運。此外，各人物將會各自專用號的球捧，令各球手的性格更為突出。



■這位女子名叫「舞子」(MAIKO)，能力平均，非常適合初學者使用。



■至於這位「由里」(YURI)小姐，能力出眾，是遊戲中的隱藏人物。

細緻而簡單的比賽畫面

在比賽開始時，玩者會首先看見一幅球場全體圖。在畫面的下方，玩者可以獲得場地的高低差別資料。當然，在玩者擊球前，同樣要留意風向及風速，以及選擇適當的球捧。



■全體地圖。



■擊球一刻！

五花八門的球場

雖然現在仍未知道遊戲中將會有多少場地，不過從提供的資料上得知，玩者將會遇上各式各樣的場地，而且一些的場地設計亦十分有趣。現在便為大家公開一些場地設計吧！



■ 人形的湖泊？！



■ 外星貓進襲地球？！

真情流露的人物特寫－CG片段部份公開

在今集遊戲中除了特別增加了一些於任天堂版時沒有的CG片段之外，在比賽時各人物的表情亦會因戰況而自動作出變化。現在就為大家介紹一些CG片段及人物表情變化畫面吧！











■人物表情變化。

■CG片段。





By: Agent X · Glen

CAPCOM GENERATION ～第1集 擊墜王的時代～

大和號～！亞也虎！！100%！！！



《1942》、《1943》及《1943改》都是由CAPCOM公司出品的經典業務用射擊遊戲，今次CAPCOM將3隻遊戲一次過收錄於《CAPCOM GENERATION～第1集 擊墜王的時代～》之中，喜愛這幾隻射擊遊戲的朋友，切勿錯過。

*圖片屬PlayStation開發畫面

新增模式－COLLECTION MODE

在COLLECTION MODE中，將會介紹有關遊戲的開發歷史和過程、人物及機械設定等資料。此外，模式中亦設有一些隱藏設定，只要完成一定遊戲進度，便可以開啟有關遊戲的開發計劃書、甚至漫畫等等。



■戰艦圖鑑。





■遊戲玩法及ITEMS介紹。

全新畫面機能

大家都知道《1942》、《1943》及《1943改》3隻均是縱向射擊遊戲。不過，今次移植到PlayStation及Sega Saturn上的時候，便增加一個名為「SCREEN TYPE」的設定。遊戲中畫面將會出現3種設定，其中一項設定甚至將原來縱向畫面變成橫向畫面，令難度更高及更有新意。

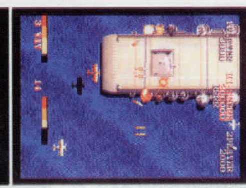
此外，PlayStation版亦特別對應其Dual Shock手掣，令玩者進行遊戲時更有刺激的感覺。



■「SCREEN TYPE」第1種設定－《1942》。



■「SCREEN TYPE」第2種設定－《1943》。



■「SCREEN TYPE」第3種設定－《1943改》。

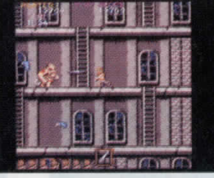


CAPCOM GENERATION ～第2集 魔界與騎士～

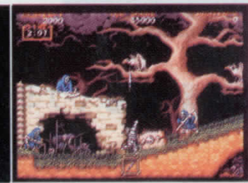
*圖片屬Sega Saturn開發畫面



推出了第1集，很自然便陸續有來！至於今次CAPCOM將會把另外3隻經典遊戲收錄，包括：《魔界村》、《大魔界村》及《超魔界村》。和第1集一樣，遊戲將會增設COLLECTION MODE；另外，PlayStation版也會對應Dual Shock手掣。總之，曾經以高難度而聞名的3大遊戲，將於9月重新出場，各位喜愛挑戰高難度的朋友，你夠膽作出嘗試嗎？



■《魔界村》－1985年9月出品。



■《大魔界村》－1988年12月出品。



■《超魔界村》－1991年10月出品。



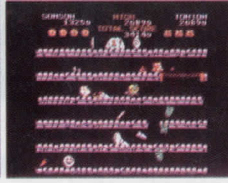
CAPCOM GENERATION ～第3集 歷史從這裡開始～

*圖片屬Sega Saturn開發畫面

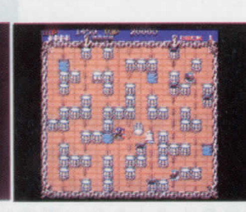
在第3集之中，大家將會看一些更能喚醒各位童年記憶的遊戲，包括：《SON SON》、《VULGUS》、《EXED EXES》及《小鬍子》。和之前所介紹的一樣，當中亦設有「COLLECTION MODE」。現在就向各位公開一些畫面，讓大家先睹為快吧！



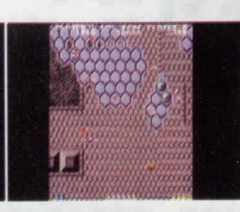
■《VULGUS》－1984年5月出品。



■《SON SON》－1984年7月出品。



■《小鬍子》－1984年9月出品。



■《EXED EXES》－1985年2月出品。





WACHENRODER

TEXT BY: 小健健

故事性極強的SRPG！！

這SRPG除了在戰鬥別出心裁外，在兩場戰鬥之間也有不少故事交代，而且很多時對白也有配音的，令到遊戲的故事性及整體性大增。又，以下我就會為大家介紹這遊戲的流程FORMAT，讓大家可以於遊戲一出，就有駕輕就熟的感覺。

遊戲的基本流程:

1: 交代故事的EVENT



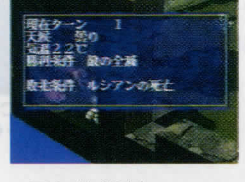
剛才也說過，這是一隻故事性極強的遊戲，所以在戰鬥前花在交代故事的筆墨也不少。所以，有時EVENT也會蠻長的，給多點耐性吧。

2: 隊員選擇



當戰鬥開始後，玩者就要選擇出戰的隊員。有時由於「名額」有限，那麼玩者就要在隊員中選出最適合是次戰鬥之組合。

3: 戰鬥情報



當選好出戰的隊員後，敵我雙方就會出現於戰場中，而電腦就會顯示這場戰事的勝利條件、失敗條件，還有的戰場的氣溫、天氣等資料。

4: 戰鬥結果報告



當玩者完成了勝利條件後，電腦就會顯示出是場戰鬥的結果，例如完成所需的TURN數、所獲得的道具及金錢等。

5: SYSTEM 畫面



之後，玩者就會來到這可讓你SAVE、LOAD DATA的SYSTEM畫面。在這畫面中，玩者也可替各隊員按裝道具及購買道具。

多才多藝的藝人們

在上回的介紹中，曾講及過在第三場戰鬥中，路西亞一行人的任務就是要拯救被盜賊團捉住了的人質。當於第三場戰鬥把他們解放後，他們就會於第三場戰鬥中協助你戰鬥。然而，他們的實力也非同少可，實在幫了路西亞不少。WELL，不如今期我為大家介紹一下這班古古怪怪、但各有專長的藝人們吧。



姓名: 團長基米加路（ケミカル）



性別: 男
年齡: 55歲
身高: 152cm
武器: 大輪

人到中年，有點發福的大叔，而他也是這隊藝人的領隊。比較特別的是他的HP奇高，一出場己超過500點，防禦力又不低。若果敵人在他的腳下攻擊之，想要殺掉他可真難過登天，故絕對適合放在前線做「擋戰牌」。而他的裝器技就是用那個大得可怕的巨輪向對手壓下去。



姓名: 域露比（ヴェルベット）



性別: 女
年齡: 17歲
身高: 153cm
武器: 弓

17歲的可憐少女，因為她原來是雙目失明喲。不過，她有時會利用「風的流動」去感覺四周環境。又，由於她的武器是弓，所以她就可使出遠距離攻擊，甚至是其裝器技也是距離攻擊來。在遊戲初段來說，有這種攻擊的隊員是十分少有的。不過她的缺點是HP及防禦力較低，故放在陣中較後位置，再向敵人放冷箭就適合不過。



姓名: 尼絲（レース）



性別: 女
年齡: 16歲
身高: 138cm
武器: 手套

哎~~，一個外號叫「偶像」(IDOL也)的年輕小丑，為人天真、活潑、可愛，不過一反傳統的不把面塗到白雪雪，而是像個貓女郎的跑出來見人。唔，在戰鬥力方面，可能是女孩子的關係，攻擊力及防禦力也不是太特出。但她跟女主角一樣，都是有體力回復能力的。所以將她放在路西亞後面，當路西亞的體力有甚麼閃失就可來過即時補充。



姓名: 史利姆（スリム）



性別: 男
年齡: 19歲
身高: 175cm
武器: 飛刀

一個外表看起來孱弱的少年，但只要他受到強大的刺激，身體就會膨脹起來。(WELL，一個十分怪異的體質啊~~)而他的武器雖是飛刀，但卻不可以作遠距離攻擊的，攻擊範圍亦都是一格而已。而在這班藝人來說，他的各方面的實力可說是最平均。





SKI AIR MIX

操控方法

↑	SKATING
↓	CROUCH
□	EDGE
×	JUMP
R1/R2	ACTION

夏天都可以玩滑雪！！

TEXT：怪傑

SPT 製造商：KID 發售日：發售中 對應DUAL STOCK
售價：4800日圓 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
2P MEM PlayStation

現在已經到了天氣炎熱的夏季了，但玩者又有否想過可以在電視遊戲中感受一份涼快的感覺呢？因為現在所介紹的是一個以冬季才會進行的滑雪運動為主題的遊戲，除了滑雪外，玩者還可以嘗試到花色表演的滋味。



ALPEN MODE

這個模式可算是這遊戲的TIME ATTACK MODE，因為玩者只可以單人進行遊戲，以及電腦會記錄玩者做出最快時間和最高分數，當中玩者可以選擇不同的賽道作練習之用。





VERSUS MODE

這遊戲中，除了有ALPEN MODE，就只有這個VERSUS MODE。在這裏玩者可以在不同的賽道上和不同的朋友進行二人同時對戰，而且玩者可以選擇不同的人物來進行遊戲。在對戰進行時，玩者是可以利用自己控制的運動員去阻擋對手前進，這樣可能產生出一場又一場的激烈比賽。





GHOST

當玩者進行過ALPEN MODE的其中一條賽道後，電腦便會記錄玩者最新的遊戲進行資料，玩者只要在比賽後的畫面中按GHOST UPDATE，然後再按RETRY，玩者就可以和剛才的自己(GHOST)進行比賽，這可能會令到玩者產生出挑戰新記錄的決心，而且玩者亦可以知道剛才自己在哪一個位置發生錯誤。



跳台與花色



在每一條賽道上都會有數個跳台，讓玩者可以跳得高高的，來進行一個又一個難度極高的花色動作，每次當玩者完成一連串的花式動作後，電腦都會給予玩者一個花式評分分數，而分數就要看看玩者做出的難度有多高了！而玩者完成賽道後，電腦就會計算出一個總分，而且還會記錄在積分表上。





裝備



在遊戲的兩個模式裏，玩者都可以選擇使用的運動員和滑雪裝備，當中運動員共有四名(兩男兩女)，滑雪裝備就有服裝和雪橇兩種，每一位角色都會有兩套服裝選擇的，而雪橇就有不同的性能。



賽道

這個遊戲裏，玩者可以嘗試到一些不同國家的滑雪場地，例如有：JAPAN、CANADA、SWISS、AUSTRIA、ITALY，而每一條賽道的地形、跳台位置和彎角等都是不同的，所以玩者要小心留意每條賽道的特點。





Highschool Terra Story

TEXT：怪傑

SLG	製造商：KID　發售日：發售中 售價：5800日圓 容量：CD-ROM
MEM	SEGA SATURN

又一戀愛物語

這是一個戀愛育成遊戲，主角除了追求異性外，還需要兼顧自己的學業成績。在遊戲　共有八位美少女，例如有美砂、理奈、美美和亞紀等，主角雖然不認識她們，但她們都是由不同的原因而認識主角，而且主角更有機會和她們的其中一位成為一對彼此相愛的情侶，最後的結局當然要看玩者能耐和取決。



舞台

這個遊戲的舞台是名為四季市的城市，在那　的街道全都粉飾得好像大自然的四季那樣美麗，真是一個十分迷人的地方，而這個城市會有動物園、水族館、電影院、紅葉海岸和山茶花公園等七個約會地方，讓主角可以約會少女到這些地方談情。



學習

在這遊戲裏，學習亦都是遊戲中十分重要的部份。主角需要透過學習國語、社會、化學、數學、英語、體育和美術七個科目，來令到學體力和藝術三能力值增加，而這種三種成績都會影響主角的魅力。



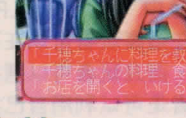
EVENT和遇見

主角將會由出外遇見、朋友介紹和工作上的顧客三個途徑去認識八位女角。當主角和她們遇見幾次後，就可以問取其少女的名字和電話號碼。在這個認識行動中，可能會發生一些EVENT，令少女的好感度增加。

回答

在遊戲裏，主角都需要經常與她們談天，來維持彼此的感情，而在這些話題中，將會有一些選項讓玩者選擇怎樣回答少女的問題，不過玩者的決擇是會影響少女對主角的好感度，所以玩者需要注意選項的內容。





疲勞

在這遊戲中會有一個疲勞度的指標，當主角在學校學習，或出外做兼職等都會令疲勞度增加。這指標分別會由藍、黃、紅三色顯示出主角的疲勞情況。當主角的指標到達紅色時，就會影響主角的學習效果，以及有機會暈倒被入院休養，而疲勞度就會再次回到藍色狀態。



電話

這遊戲除了與她們交談和發生EVENT，來令到其好感度增加外，其實利用電話來維持好感度亦都是很重要的，因為利用電話和她們交談，會令她們感到主角對是十分重視她們的，不單這樣，有時更可以選項來好感度增加，不過每撥一次電話，就會增加主角的疲勞度。

天使與魔鬼

這遊戲為了讓玩者有關少女的情報，特別設定天使和魔鬼來給予玩者一些有用的資料。



天使—他除了會給予玩者一些追求少女的方法外，還會讓玩者看到一些少女的照片。

魔鬼—他會讓玩者知道現時每一位少女對主角的好感度，令玩者及早預備一些應變方法。

MINI遊戲

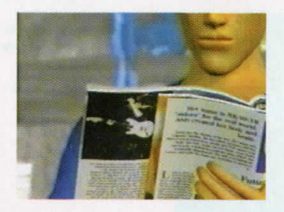
由於玩者就讀的是一所高校，所以學校每年都會舉行一些活動，例如：文化祭和體育祭等，這些活動裏都會有一些玩法十分簡單的迷你遊戲，如果能夠在這些活動取得好成績的話，主角的能力值就會大幅增加。



各學科的關係表

科目	能力	疲勞度
國語	學識→中UP	疲勞度→大UP
社會	學識→小UP	疲勞度→小UP
化學	學識→小UP	疲勞度→無變化
數學	學識→大UP	疲勞度→大UP
英語	學識、藝術→小UP	疲勞度→小UP
體育	體力→中~大UP	疲勞度→大UP
美術	藝術→中~大UP	疲勞度→大UP





DOLPHIN'S DREAM



TEXT：怪傑



尋寶之旅現已開始



這個「DOLPHIN'S DREAM」是一個海底探險的AVG遊戲。玩者可以在這遊戲中感受海水獨有的浮游感覺，而主角可以在一望無際的海洋裏找到一些海底洞穴，和一些殘破的沉船，主角當然可以自由地在它們裏面暢泳，看看它們是否藏有一些珍貴的古董藝術品，不過在海中活動會有氧氣限制的，因為在海中只可以依靠氧氣筒來進行呼吸，不過主角在最初的時候是沒有任何裝備，所以玩者要小心留意主角的剩氧量，除此之外，玩者更加要注意一些巨大危險的海底生物，因為牠們可能會感到肚子餓而襲擊主角，不過是否能夠避開這些危機，就要看看玩者實力了。在整個遊戲世界裏，共有多達160種的寶物等待玩者去搜索，不過遊戲的最終目標是解開豪華客輪「Gigantic Matilda」的沉沒之謎，以及找出傳說的樂園「DOLPHIN'S DREAM」。





1. 搜索財寶

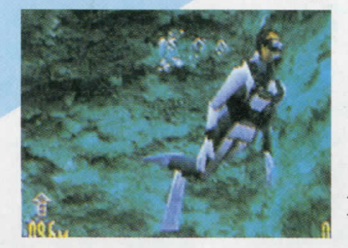
最初的時候，玩者是沒有潛水裝備，而主角只可以依靠肺部中的空氣，來搜索海底寶藏，所以玩者需要迅速和慬慎地找出不同的財寶。

2. 財寶鑑定與購買裝備

當找到財寶時，主角就需要拿那些財寶到鑑定屋，來鑑定財寶的價格，以及將其售出，拿取金錢來購買主角需要的用具，例如：氧氣筒。

3.探索新地域

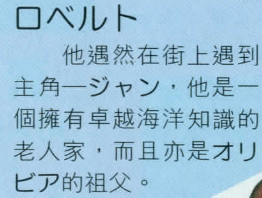
當主角穿著了裝備後，主角的行動範圍就會增大，令到主角可以到達更遠更深的地方，去搜索一些傳說的遺跡和財寶。



人物介紹

ジャン

他是一個在海裏還比陸地冷靜的人，而擁有超卓潛水能力的他能夠毋須潛水裝備潛進很深的海底裏。



オリビア

她是負責使用海上支援船的通信器來幫助ジャン的，而且是一位精通INTERNET的現代女性。



ロベルト

他遇然在街上遇到主角—ジャン，他是一個擁有卓越海洋知識的老人家，而且亦是オリビア的祖父。













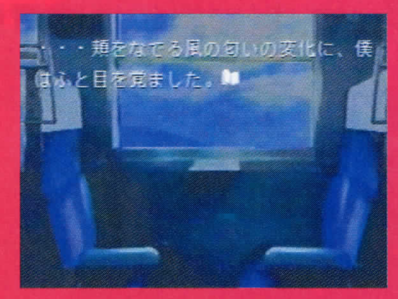

赤川次郎 夜想曲

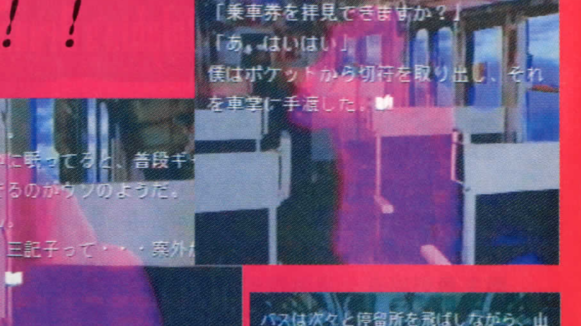
TEXT BY: 小健健

ETC 製造商: PACK-IN SOFT 售價: 5800日圓
記憶BLOCK: 1個
MEM PlayStation

齊來進入赤川次郎的小說世界！！

其實早在2年前，以日本名推理小說家赤川次郎的作品改編而成之聲音小說——《魔女們的睡眠》已於超級任天堂上出現。現在，製造商把遊戲平台搬到來PlayStation，再推出以赤川次郎為原作的聲音小說，這就是《夜想曲》。而這個《夜想曲》其實是改編自赤川氏的小說《呼喚殺人的書》。





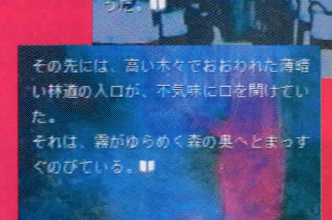
赤川次郎是誰？

赤川次郎是現今日本甚受歡迎的推理小說家，跟被喻為「社會派」的推理小說家西村京太郎頂足而立。他1948年出生於日本幅岡，而在1976年更憑《幽靈列車》獲得新人獎。他的文筆以幽默、輕鬆見稱，代表作有《三色貓》系列、《三姊妹探偵團》系列等。

STORY:

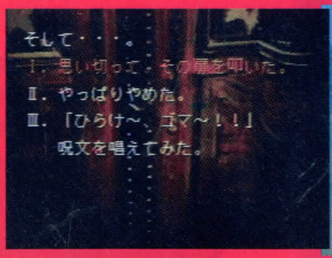
故事的主角其實是一名大學生，而他就利用這個大學生活中最後的暑假(《同級生》乎？)，當上了由教授所介紹的兼職。而主角為貪圖可以免費使用那裡的網球場，就一口答應了。

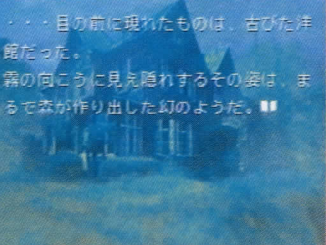
而這份兼職所要做的，就是於一座人跡罕至的圖書館中整理圖書。不過，當他來到這個圖書館才知「貨不對版」，那個網球場已變成一塊雜草叢生的「森林」，而這個圖書館，更是一座陰深的古老大屋~~。最古怪的，就是他所要整理的圖書，全部皆是與「死亡」有關的。而他也不知不覺地捲進了一件不可思議的事件中~~~。

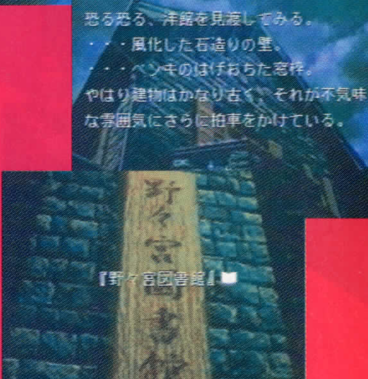


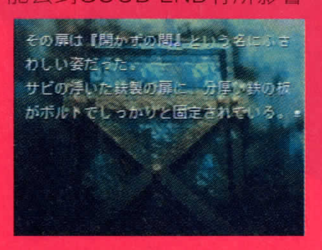
怎樣玩的呢？

其實它跟《街》這等AVG的玩法沒有太大分別。玩者都是閱讀畫面上的文字，用以了解故事，而文字背後就會有硬照襯托，讓玩者更容易投入於遊戲世界。有時，電腦就會需要玩者選擇分枝，而這些分枝皆會對以後的故事發展、甚至能不能去到GOOD END有所影響。









賣點何在？

扣人心弦的音樂音效！！

既然這類型遊戲命名為「聲音小說」，音樂音效這方面當然不能馬虎了。在這遊戲內，立體聲效果造得十分出色，背景音樂尤是悅耳。在加上那些震動人心的關門聲、慘叫聲，實在是把玩者拉進遊戲世界中。

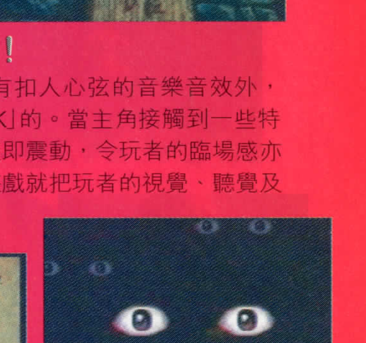
觸目驚心的震動！！

原來這隻遊戲除了有扣人心弦的音樂音效外，更是對應「DUAL SHOCK」的。當主角接觸到一些特別的東西時，手掣就會隨即震動，令玩者的臨場感亦會大增。亦即是說，這遊戲就把玩者的視覺、聽覺及觸覺都霸佔了。

一隻有SCREEN SAVER的遊戲？

不要以為只有PC才有SCREEN SAVER，原來這隻PlayStation遊戲也有的啊。在遊戲內，已有三個SCREEN SAVER附送，而內容大都是恐怖氣氛為主。而玩者照樣可以設定電腦不使用多久，SCREEN SAVER才出現。雖然這不是甚麼令人驚訝的功能，但在PlayStation遊戲上有SCREEN SAVER，又幾特別。







魔導物語

打倒次元魔王的旅程開始了

這個遊戲的角色全部都是ぷよぷよ裏的，所以玩者可能有一種似曾相識的感覺。這遊戲的背景全都是由立體多邊形製造而成的，例如房子和樹木，而當中的戰鬥畫面卻是以2D表現。アルル需要透過在不斷戰鬥，而成為一位真真正正的魔導士。在途中，アルル會遇上不同的同伴，而他們會協助アルル去打倒敵人和解決不同的謎題。

TEXT：怪傑

RPG MEM
製造商：COMPILE　發售日：發售中(7月23日)
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
SEGA SATURN





裝備

在這遊戲裏，玩者需要在不同的村的裏道具店購買裝備，令角色的各項能力值得到提升。在購買裝備的時候，玩者要緊記每個村莊都可能會有數間道具屋，而當中所售賣的武器可能有所不同，如果玩者不想有所損失，就需要多走幾步。

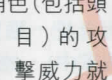


解謎

在遊戲裏，將會有不同的謎題等待玩者去解除，例如：アルル需要到某個屋裏，問取有關情報，才可以得到其他地方的行走路線，或是アルル需要拿取某些ITEM裝在一些地方，而令到有其他道路出現。







屬性

在戰鬥的時候，アルル他們都會遇上不同的敵人，不過每一種敵人都會有不同的屬於。雖然不同屬性的攻擊都會令牠們受傷，但使用相反屬性的攻擊，就會令其受傷程度增加。



SP的重要性

在這個RPG遊戲裏，除了有HP和MP值外，還有一種名為「SP」的能力值，這種能力值是需要玩者注意的，因為當這條SP值爆滿時，其角色（包括頭目）的攻擊威力就增加，而且可以使用還未能夠使用的魔法或攻擊技，不過只可以使用一次，之後就會從新再次計算。提升SP值的辦法就是角色攻擊敵人或被敵人攻擊，而每角色只有其中一個提升方法。



特技

在遊戲進行時，アルル需要不繼在分支上找尋通過，前往目的地，但在前往途中，可能會遇上不同的障礙物放在路上，而令到主角他們不能再繼續前進，不過這些障礙物是可以破壞或移開的，因為每位角色都有一種獨特的特技，例如：アルル懂得使出火焰，可以燒毀蜘蛛網和燃點火種等等。



迷你遊戲

這遊戲除了有戰鬥和解謎外，還有MINI GAME在當中，不過需要到特定的村莊裏才可以玩到，而當中的對手正是玩者在遊戲中見過的遊戲人物（見過後才會出現）。玩法方面十分簡單，玩者只要將手上的咭拿到中間，而令到中間的相同顏色咭消失。在消失後，電腦就會給予一個扣除對手分數的數字，即是玩者要盡快令對手的分數減至零，這樣才算是取得勝利。



探索

遊戲進行時，アルル都需要到達不同的村莊購買道具和拿取情報，或是到不同的森林和遺跡等打倒敵人，不過在這些地方裏會有很多ITEM隱藏在當中，只要玩者細心看看，就會很容易發現，而隱藏在村莊的ITEM大多數會在房屋的後面。



Shake Time？！Show Time！！

開始前，玩者是可以選擇使用男主角(Randy)或女主角(Nihni)來進行遊戲。在遊戲進行時，玩者將會逐漸懂得跳躍、使用調酒器等技巧。當主角獲得Mr.Shake的真傳後，便可以把敵人來製作"特飲"了～！



■男女主角隨便選擇。

■取得那瓶子，然後回家便會得到ITEM－「Jumping Shoes」。


■遇上Mr.Shake，你將會懂得Shake～！Shake～！了。

Shake Kids

By: Agent X · Glen



Shake～！Shake～！Shake～！

原來調酒器除了用來弄珍珠奶茶、特飲之外，更可以用作武器的呢！《SHAKE KIDS》就是一隻利用調酒器來對付敵人的另類遊戲；不過，如果配合Dual Shock手掣來玩的話，你便將會感受到前所未有的樂趣！！

技

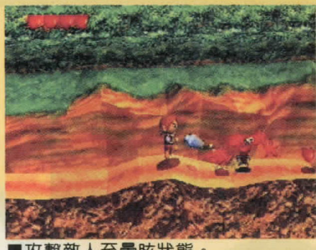
所謂「技」，就是主角在遊戲途中得到一些名為「秘傳之書」的ITEM，之後玩者只要在"Shake"的時候，跟順序輸入書中所提示的方法，便可以使出不同的「技」。不同的「技」的功用各有差異，因此玩者留意各技的使用方法了。



■不同的技，會有不同的功用。

攻擊→暈眩→Shake！！

利用調酒器來攻擊敵人，首先玩者需要按□/○鍵向敵人作出攻擊，當敵人被擊中而進入暈眩狀態時，玩者便可以按L1/L2/R1/R2鍵來將敵人吸進調酒器中，之後玩者便需要「咬緊牙關」，搏命地連打L1、L2、R1、R2，直到時間完畢為止。


■攻擊敵人至暈眩狀態。



■將敵人吸進調酒器中。



■連打～！連打吧！！

ITEM介紹

Jumping Shoes(ジャンピングシューズ)


在遊戲開始時，只要玩者把一瓶類似藥水的物體交予四眼叔叔(即取得後返回家中)，他便會給予一對可以令你跳躍的鞋子。

小Heart(小ハート)


只要能收集得五個，便會構成一個大Heart。因為主角受到傷害時，會扣掉一個大Heart而非小Heart，所以玩者應盡量去收集。

眼鏡(メガネ)


可以看見敵HP的眼鏡。

Shaker(でかいシェイカー)


用來將敵人"Shake、Shake"的調酒器。

企鵝吊鐘説明書(フグベルの説明書)

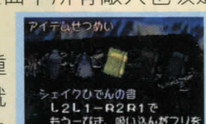
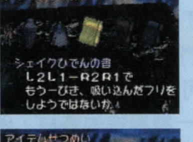

只要玩者弄響它，在不遠的地方便會出現小企鵝，以助主角跳躍到一些更高的地方。

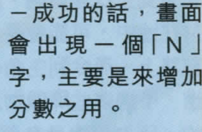
Magnet(マグネット)

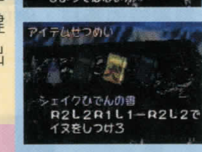
原本主角是需要將敵人擊至暈眩狀態，才能將之吸進調酒器中。不過，只要能夠取得3塊磁石的話，便可以不用攻擊就將畫面中所有敵人也吸進調酒器。

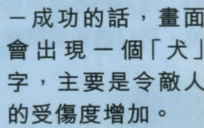
秘傳之書

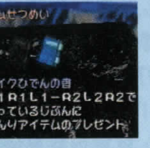
令主角學會各種「技」的ITEM，以下就為介紹部份「秘傳之書」的用法：(按△鍵便可得知各技的使出方法)


－成功的話，畫面會出現一個「N」字，主要是來增加分數之用。




－成功的話，畫面會出現一個「犬」字，主要是令敵人的受傷度增加。



－成功的話，畫面會出現一個「寶」字，在Shake完之後會出現一些ITEMS予玩者。以下就是使出此技的次數與出現ITEMS的關係：

1次－1個小Heart
2次－2個小Heart
3次－眼鏡
4次－磁石
(但使出第5次的話，便會返回到1次時出現的ITEM，切記！)





狙擊千金小姐

BY：格仔衫之男

AVG | 製造商：CRYSTAL VISION | 容量：CD- ROM
發售日：發售中 | 售價：6800日圓
MEM | SEGA SATURN

遊戲賣點

無可否認這是一隻H GAME，以跟各女角發生關係為目的，而這遊戲也不例外，但是一直以來的H GAME在進行「戲肉」的時候都沒有配音的，縱使是有聲優在對白中配音，也不會在「幹」的時候配音。不過這遊戲的生產商便針對這一項，為了滿足玩者在視聽兩方面的感覺（別忘記有年齡限制的啊！），便特意地聘請了一些AV女優在遊戲中配音，而當中也有一兩個是較有名的啊！熟悉她們的成年朋友，看看她們的表現如何吧！



故事

玩者在遊戲是一名叫做山村賢治的中學生，是足球部的成員，在某一天的放學後，看到遊戲的女主角西塔院美津姬在學校的正門被不良份子調戲，在正義心的驅使下便上前英雄救美，但是卻不敵於不良份子，最後受傷倒地，不過他也將不良份子擊退，之後美津姬便上前感謝，這時候玩者才發現自己的目標便是她，而遊戲便由這事開始。





玩法和目的

遊戲的玩法是以AVG的形式進行，玩者在選擇了不同的選項之後，便會引發出各種不同的事件，當每出現一件特別的事件後，該畫面是會被記錄在相簿中的，玩者可以在日後重溫那一些感人的場面㊣，而遊戲的目的便是要取得美津姬的歡心，要取得她的歡心，各位努力啊！



人物介紹

遊戲中的人物都不俗，而很多人較為關心的還是當中的女優，現在便為大家介紹遊戲中出現的角色和她們的聲優吧。

西塔院美津姬（CV：憂木 瞳）

由外國回流的美少女，是大財團•西塔院家的千金小姐，在學校中成績優秀，而且運動也十分出色，是學校中的男生的理想對象。



並木悦子（CV：矢沢まうこ）



是主角的充親戚，在主角的學校中當上保健室的護士，她的性格比較開放，每當主角有什麼難題不能解決都會找她。

久保田亞紀（CV：北原梨奈）

以前是這學校的學生，現在回母校當美術科的實習老師，在她得知主角希望能進入美術大學後，便為主角設立了一個專人指導的計劃。



野崎このみ（CV：夏木あやの）





一個在暗戀主角的小師妹，是足球部的經理人，在後來主角擔任了她的補習老師之後，兩人的感情變得很好。

波野麻里菜（CV：夕樹舞子）

是一個運動天才，在學校的水泳部的表現優異，充滿活力的少女，給人的感覺十分男子氣，但是她是十分溫柔的。





■不小心選錯了便會GAME OVER





MISAKI AGGRESSIVE

TEXT BY：小健健

SLG　製造商：翔泳社　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
MEM　PlayStation

優秀隊員爭奪大作戰！！

WELL，當初在時間表時看到這遊戲的名稱，真不知是甚麼葫蘆賣甚麼藥。到後來在雜誌中瞧瞧它的遊戲畫面，才知道這是又一隻美少女育成遊戲~~~。

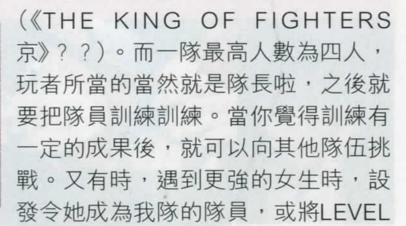
其實在這兩個星期，SATURN都推出了不少「好GAME」，好像《狙擊千金小姐》、《HIGH SCHOOL TERA STORY》等。那麼，這隻PlayStation的美少女育成遊戲之表現又會如何？一起來了解了解吧。



遊戲目的是甚麼呢？

唔，為了要讓女主角成為白百合學園的NO.01，就必須要在限定時間內(即是150日也)，把學校裏的所有對手打敗。

不過要打倒所有對手，不是想像中那麼簡單。首先，你要在云云眾多學生中，找出願意跟你一起並肩作戰的伙伴(《THE KING OF FIGHTERS 京》？？)。而一隊最高人數為四人，玩者所當的當然就是隊長啦，之後就要把隊員訓練訓練。當你覺得訓練有一定的成果後，就可以向其他隊伍挑戰。又有時，遇到更強的女生時，設發令她成為我隊的隊員，或將LEVEL較低的隊員解雇。(這世界真現實~~)總之，我們的目標是成為白百合學園最強的組合！！



找尋伙伴的方法

唔，在遊戲一開始，玩者可控制的就只有主角一人，所以説甚麼都假，先找伙伴才是最實際。

首先，玩者可以用指令畫面中的「スカウト」指令(意指物色新人)，去找尋新力軍加入你的隊伍。唔，這樣的話成功率會較高，但請回來的伙伴LEVEL就會較低；另外，玩者也可使用「説得」指令，説服一些被電腦列入「説得」名單的女孩子加入。當然，玩者也可以拉攏其他隊的隊員加入你，而其他隊的隊員實力也有一定水準。不過若果對方的忠誠度高的話，可不是這麼容易可被你説服得到喲。



調查與策略

正所謂知己知彼，百戰百勝，在遊戲內玩者可向其他隊伍調查，當調查報告出來後，玩者就可向該隊施行策略。而策略共有三種，分別是「接觸」(不用解釋了吧？)、「闇討」(即是暗中進行伏擊)及「引拔」(即是拉攏她成為己方隊員)

既然你可以向其他隊伍的隊員進行暗中伏擊及拉攏，而其他隊伍也可以向你的隊員「使橫手」，尤是一些忠誠度低的隊員，很容易給人「講得兩講」就被拉走了。所以一些強的隊員，可要增加她們的忠誠度。至於增加她們忠誠度的方法，就是用「親交」指令，就可直接把忠誠度增加。

在洗手間大打出手？！

當你對自隊的能力有點自信，就可向其他隊伍作出挑戰，而對方願意跟你交手的話，就可由玩者決定對戰鬥場地，繼而開戰。而戰鬥場地也蠻「多姿多采」，有的是公路、有的是課室，甚至可以於廁所中戰鬥哩~~。(飛女呼？？)

而這戰棋式的戰鬥可跟其他SLG沒大分別，都是行步數，接近時再攻擊。然而，當個角色都有一招超必殺技的，使用時就會耗用角色的BP值。不過，玩者也可用「氣合」指令令BP值回復。而若果我方全被打倒的話這場比賽就會輸掉，反之若把對方的隊員全幹掉的話就是贏啦。(廢話~~)









By:Glen



煙花

當煙花散落的時候，妳…還會想起我嗎？

製造商：魔法株式會社 售價：4800日圓
記憶：5 BLOCKS

SLG MEM PlayStation

©1998魔法株式會社

喜歡看煙花的人，可能並不喜歡製作煙花，也許人們都只懂欣賞煙花在天空爆炸時的光芒。箇中原因或者是煙花製作既複雜，又會弄得雙手污穢不堪，令不少興趣人仕望而卻步。不過，當你嘗試過製作煙花的滋味，便會發現煙花是如此的淒美。

前言

「煙花之國」是世界首個以煙花為主題的公園，可惜並未為人所發現，只有少數的天才煙花師傅才能進入。當中主要的原因是公園中的塔門崩壞之故，亦因為這樣，「煙花之國」一直是所有煙花師傅夢寐以求的地方。在這個不為人知的國度中，有一位名叫「彼德」(ピエッタ)的人，向一直對煙花有著濃厚興趣的你求助，希望你能夠將通往「煙花之國」的門重新接通，揭開「煙花之國」的真正面紗。



■有問題，去請教煙花婆婆吧！

煙花製作課程 ～第一章～

如何製作各式各樣的煙花？

在遊戲開始的時候，你首先需要四處搜尋一些類似水晶的東西。不要小看它們，因為那些水晶正是製作煙花的重要材料，所以你要盡可能把散落在四周的水晶收集。總之收集得越多，便表示你在製作煙花時，將會有更多顏色及花樣選擇。


■趕快收集水晶。

收集了一定的水晶後，應該做些甚麼呢？

當然是開始進行煙花製作的工作啦！首先按□鍵打開選擇畫面，進入「花火をつくる」中，便會出現了二項選擇：「オリジナル」(Original)及「課題」。「Original」即是玩者可以自由地製作及放置煙花，當一切準備就緒便親自錄製一場煙花表演節目，然後送予各地方的BOSS進行審核並給予分數。「課題」就是指玩者需要依照各地方的BOSS的要求而製作煙花，之後BOSS會根據玩者對煙花材料的配合是否得宜，給予玩者分數。只要玩者能夠得到足夠的分數，便算完成該BOSS的要求。


■成功製作了5種煙花了。

甚麼是「基本星」、「特別星」、「合成星」呢？

1.「基本星」中又分為2大類：「牡丹」－當煙花爆發的時候，會以光粒的型態顯示。另一類則稱之為「菊」－當煙花爆發的時候，會出現“尾巴”型的光芒。

2.「特別星」就是指一些可以令煙花爆發時，產生出不同的特殊效果的材料。例如，「音符」會令爆發出來的火花變成音符的形狀。



■這些就是「基本星」。

3.「合成星」將2種「星」混合而成的煙花材料。

如何錄製一場場精彩而淒美的煙花表演呢？

在「Original」中，當你將煙花發射筒放置妥當後，便可以走到BOSS的跟前，選擇「プログラムをつくる」來進行錄影。錄影時，將會有音樂伴奏，玩者可以在畫面下方的線來得知音樂的進行程度。當音樂進入一些“紅色”的地方時，玩者便要萬上按鍵來發放煙花，以配合音樂節奏，增加分數。若果玩者覺得滿意的話，便可以選擇「完成」來予BOSS欣賞及評分！


■掌握節奏，然後按鍵。(超過4種煙花的話，就會加入方向鍵來配合使用)

七處地點，煙花大匯演





FIG 製造商：HUMAN 售價：5800日圓
MEM 發售日：發售中 記憶：1~4 BLOCKS
PlayStation

TEXT：FUKUDA

BLUE BREAKER BURST

姊姊妹妹們，齊拿起武器熱鬥一番吧！

《BLUE BREAKER》女角再次活躍起來

相信有不少玩家已聽過一隻名叫《BLUE BREAKER》的RPG了，最近廠方以遊戲中的美少女角色加上格鬥元素，製成風格完全不同的3D武器格鬥《BLUE BREAKER BURST》，使她們能從另一種形式再現。故事方面，女主角琪美娜是拯救了遊戲背景舞台「虛空之道」之冒險者奇恩的未婚妻，為打倒龍王替父親報仇於是踏上沒完沒止的征途。



基本操作一覽表

弱攻擊	△
強攻擊	○
防禦	□
魔法	×
投技	△＋○ 或 L1
守護者攻擊	□＋× 或 R1
向外線移動	快速按↓↓
向內線移動	↓後快速按↑
DOWN 攻擊	↑＋△ 或 ↓＋△
起身	DOWN 時連按↓或↑
起身攻擊	起身時連按△

◆訓練模式

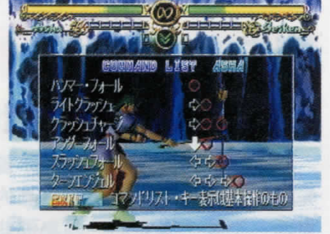


系統設定

由於變成了3D格鬥遊戲的關係，系統上當然作出莫大的改變。基本來說攻擊是由△與○的組合所構成，而每名角色都設有最簡單的連續技像△△△，但對手若加以防禦則會露出很大的破綻，因此便要利用×來施放魔法攻擊或加以牽制，甚至按△＋○或L1來使用投技亦可。要迴避敵人的攻擊，其中一種有效方法是向內線或外線移動閃避，尤其是當對手使用魔法或守護者攻擊時最為實用，可是要留意別走得太近版邊免遭受RING OUT之苦。



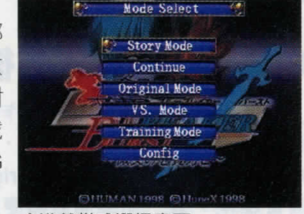
◆可使用魔法來施放飛行道具



◆若忘記技表可在暫停時選擇來看

到底有甚麼模式？

既然是取材自RPG，模式方面當然不能缺少以新女角琪美娜作為主題的故事模式，系統上較接近傳統RPG需要到各地方去搜集情報和接受村民委托等，此外還有其餘四名女孩艾莎、娜露達、夏妙和也姆的個人獨立故事。另一方面，遊戲亦設定了跟一般格鬥遊戲相同只是將對手逐個擊倒的ORIGINAL MODE、讓兩名玩者進行互相對戰的VS MODE、純粹鍛煉各招式與及連續技用的TRAINING MODE和更改遊戲設定的CONFIG。



◆遊戲模式選擇畫面

新女角登場！琪美娜的復仇之旅

當使用琪美娜來進行遊戲的話，就會進入以她作為主角的故事裏去。在故事模式玩者需要在連結着虛空之道十多個國家的世界版圖畫面選定目的地來移動，每處除擁有別具特色的觀感外亦設有能提供回復服務的公會，在公會有時可打聽各種冒險情報或是引發對達成目標有重大影響的事件，故此每當進入一個國家時應先走進公會看看；留意每次只能前往相連着出發地點的地區。

假如遇到特定事件或在移動時碰上怪獸，遊戲是會進入以3D格鬥形式來分勝負的戰鬥場面，由於只採用一回合定勝負的規則故此要保持經常儲存的良好習慣，以免一失足成千古恨，此外跟現實情況近似的守護日制度對戰況亦有點影響，玩者需要留意戰鬥當日與自己守護者屬性的關係。至於故事方面，還是在這裏給予大家一點攻略提示：直接到龍之崖去是不會有任何發現的，這時若去找盜賊協助就會知道機械國家有進入龍之崖秘道的情報，至於其餘的則留下讓各位自行發掘吧。



◆故事從琪美娜取得「空牙」開始



◆世界版圖畫面



◆幾經波折，終於能夠令龍王現身



◆竟然有汝回預告！難道將會推出續篇？

各人的獨立故事模式

除了琪美娜外，其餘四名登場美少女亦有其獨立的故事模式，系統上簡化得多只是在每場戰鬥之間加插豐富的故事敘述，在大量配音場面下猶如觀看動畫那樣。補充一點，就是不論在琪美娜故事模式或其他角色的獨立故事模式裏，只要完成遊戲便可將完成進度儲存起來，但到底有何實際用途的呢？



◆艾莎篇的最後敵人是聖劍



◆只要打敗它，就能會奇恩結婚了





狩獵妖精的傢伙們2

AVG MEM 製造商：ALTRON 售價：7800日圓 容量：CD-ROM×2 SEGA SATURN

如果大家是有留意這齣日本動畫的話，必然知道這遊戲的上集在一年前已經推出過。今集中，除收錄了大量TV動畫之外，當玩者選擇了不同的行動時，更會令劇情出現變化，甚至立即GAME OVER的呢！

主角？聲優？！

冒險之旅開始了！至於主角們方面，當然是不少得惟一的男主角－龍造寺淳平啦！之後，便是一架由貓腦控制戰車的主人－井上律子，以及女演員－小宮山愛理，還有妖精－セルシア呢！他們四人為了返回原來的世界，不惜四處搶奪妖精的衣服，總之就弄得雞犬不寧，神憎鬼厭……。

此外，為了令玩者更能投入遊戲之中，特別邀請了多位著名聲優為人物配音，包括：關智一、宮村優子、三石琴乃、富澤美智惠等等。

■龍造寺淳平。



■井上律子。



■小宮山愛理。



■セルシア。

戰鬥場面

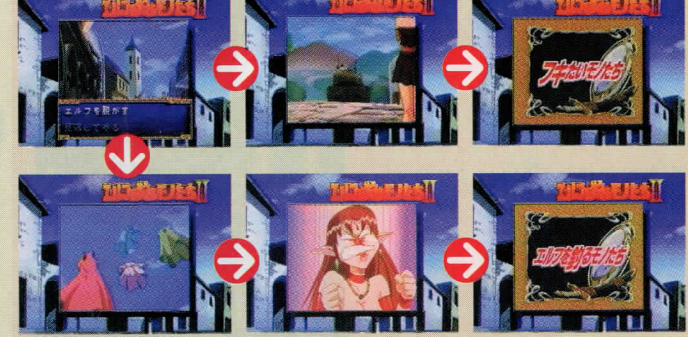
遊戲中，有時會出現一些與敵人進行戰鬥的場面。戰鬥方法非常特別，有如玩“老虎機”一般，所以是十分考驗玩者的運氣。如果不運地戰鬥失敗的話，相信距離GAME OVER的日子便不遠了。



■始終都會行運～！

不同的選擇　變化的劇情

為了令遊戲更為刺激，所以在故事進行時，會出現一些行動指示予玩者選擇。每一項選擇均會影響之後的劇情，從而令故事出現分歧及變化。當然，有一些選擇是會令玩者踏上GAME OVER之路，所以玩者要小心不要行差踏錯。



■選擇不同的答案，便會令劇情出現變化。

另一隻CD的秘密？！

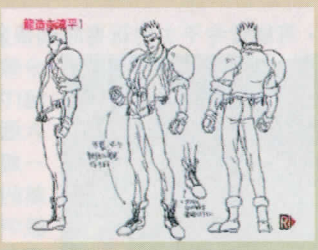
如果各位有本事完成遊戲的話，在SAVE之後不妨將其附送的另一隻CD放入Saturn之中，開機之後大家便可以在「Free Talk」(フリートーク)中，得知一些和遊戲或動畫有關的秘聞。此外，在「設定資料集」中，玩者更可以欣賞一些人物和物品等手稿資料，對於喜愛此齣動畫的朋友，是絕對有其收藏的價值呢！除此之外，在「目覺ましボイス集」中，玩者可以作人物Sound Test，令大家可以回味一下各聲優的精彩演出！！

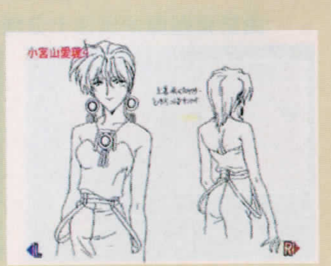


■「Free Talk」(フリートーク)。



■「目覺ましボイス集」。





■「設定資料集」。

新GAME TEXT：怪傑

比基利亞EX



1998© ASCII Corp. ©CREA-TECH ©SOLEL MUSIC ©SAKURA TAMAKICHI

這是一個玩法十分特別的PUZZLE遊戲，因為它利用了消去的PUZZLE令遊戲角色在跑道上跑步，而當中的遊戲方式亦都很特別，而且還有一隻十分可愛的ピキーニャ，真是一個讓玩者感到新鮮的遊戲。

PUZ 製造商：ASCII 發售日：發售中
售價：4800日圓 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
2P MEM PlayStation

切切PUZZLE，樂趣無窮

PK-1 RACE

在這個模式中，玩者需要令到畫面中的氣油罐消失，從而令到那隻可愛的ピキーニャ在跑步場上奔馳，如果玩者能夠同時令到氣油連鎖式消失的話，ピキーニャ便會愈跑愈有勁，不過只會維持一段很短的時間，而玩者令到那些PUZZLE擠滿了，遊戲便會完結，最後電腦將會記錄玩者的最高速度和最多圈數在積分表上





VS MODE

在遊戲裏除了可以讓玩者獨自玩樂外，玩者更可以和朋友玩到一起對戰的VS MODE，不過這個模式共有三個對戰方式。

RACE—玩者可以在對戰開始前，設定比賽的圈數，和氣油消耗方式，而這裏的玩法是和「PK-1 RACE」的差不多，最快跑完的玩者就是比賽的勝利者。



SURVIVAL—遊戲開始前，玩者可以揀選一位自己喜愛的登場人物。進行時，玩者需要不斷消除己方的ITEM，令到對手的附加物件增加，最後令其爆滿而輸掉。





STAGE CLEAR—玩者需要在開始前揀選一個果實擺放方式，而最快的CLEAR所有果實的就是勝利者。





STAGE CLEAR

在這裏有多達50個STAGE，讓玩者可以不斷挑戰不同難度的STAGE。這裏的過關方法十分簡單，玩者只需要令到每一個的果實消失，不過難度會隨着過關而增加，而且每一個STAGE的果實設定都是不同的，如果想挑戰它的話，就需要花多點時間了。





玩法學習

由於這遊戲的玩法十分特別，可能會令不少的玩者感到很困難，不過這遊戲的玩法並不是很複雜的。首先這遊戲的PUZZLE會分做ITEM(包括ピキーニャ)、果實和冰塊三種，而冰塊亦有淨冰塊和內藏ITEM的冰塊，ITEM的消去方法是不論垂直、橫放或長方形，只要是有六個ITEM連在一起便會消失，如果附近有一顆果實的話，這果實亦都會一起消失。冰塊就需要橫放一行六格都是冰塊，之後它們便會溶解，而內藏的ITEM就可以和ITEM一樣消去。如果還是不懂得的話，玩者可以在遊戲中的ルールせつめい找到遊戲的玩法，除此之外，玩者更可以學習到不同的連鎖方法，以及一些高級玩法。









星之丘學園物語　學園祭

By: Agent X · Glen

SLG　MEM

製造商：Media Works　發售日：10月22日預定
售價：5800日圓　記憶：未定

PlayStation

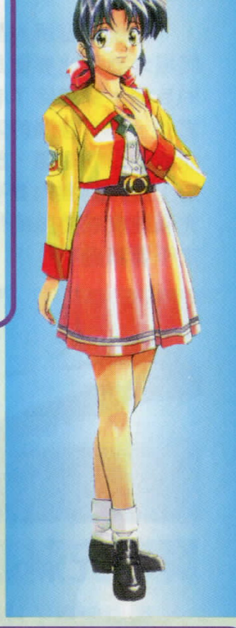
人物介紹



片栗霞(Kasumi Katakuri)

出生日：4/9
星座：處女
血型：AB

1年生，雖然加入了音樂部，但是她甚少參與它們所舉辦的活動。為人性格孤僻，卻擁有非常敏銳的觸角。喜愛獨來獨往的她，為何面對人際關係時總是只懂逃避的呢？



內田真子(Mako Uchida)

出生日：25/2
星座：雙魚
血型：O

2年生，性格爽朗的女子。可惜由於她沒有參與任何課外活動的關係，故此在放學後她便會立即回家。想見她的話，莫非日日於學校門口呆等不成？



名取繪里加(Erika Natori)

出生日：7/7
星座：巨蟹
血型：B

1年生，可能是混血兒的關係，故此她非常喜愛研究與日本有關的事和物。性格爽直開朗，喜怒形於色，故此應該是一位人見人愛的少女吧！



秋月伊吹(Ibuki Akitsuki)

出生日：12/8
星座：獅子
血型：B

2年生，網球部部長。一向努力的她，似乎要證明女性的能力絕不比男性遜色，甚至連性格及談吐均如男性般豪快。由於她常常熱心幫助低年級的同學，故此她非常受他們愛戴及尊重。



藤野沙織(Saori Fujino)

出生日：13/11
星座：天蠍
血型：B

3年生。平時的她，性格隨和而且非常健談；不過，當工作或需要集中精神的時候，她便完全忽略身邊周圍的人，而顯得冷漠非常。

部份出場人物介紹



班主任
白河嫁菜



校長及宿監
神田豪之助



校醫
廣瀨美咲

新GAME



RAPID RACER

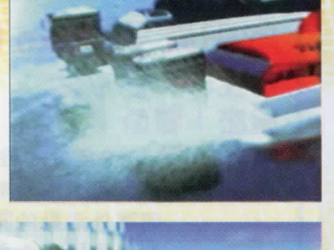
文：積奇

RAC MEM 製造商：SCEI 發售日：7月16日 售價：358港元 PlayStation

於水上飛馳的超暢快遊戲！！

前言

遊戲以賽艇為題材，於不同場地進行比賽便是這個遊戲的目的。賽道除了有平靜的水面外，亦有急湍的溪流與大風大浪的山間賽道，於狹窄的賽道上進行刺激的賽事，對喜愛充滿速度感遊戲的你，這個一定不要錯過啊！！







賽事充滿速度感

遊戲使用了1秒60格菲林的速度來進行賽事，其流暢度比現時一般賽車遊戲更勝一疇。一些急流與及突如其來的斜坡的表現往往使人嘆為觀止。以多邊形製成的賽艇的造型亦十分有型，一般如摩打方向的轉變和船隻所淺起的水花亦忠實再現了。



■賽事十分有真實感。

賽艇與賽道的選擇

遊戲一開始時是不可以選用所有賽艇及賽道的，而還不能選的船和賽道，顏色是會比較暗。經過一次又一次的比賽，只要取得好成績，可選擇的船和賽道便會增加。而當首6條賽道也取得第一名後，便會出現另外6條夜間賽道了，你有信心全部勝出嗎！？



■賽道共有6條。

■全部取得冠軍便可於夜間賽道作賽。

遊戲內的不同模式



單人模式

純粹只得一名玩者可以參加，於每場賽事內擊敗其餘對手便可勝出。



■電腦也不是弱者啊！

雙人模式

可選擇只比賽一場的One Race或一連比賽六場的Championship，這個模式內可選擇落後的船隻會否提升速度、畫面的分割方式和電腦操作的船隻是否加入等，十分仔細。



■畫面可作上下或左右分割。

三至五人模式

可自行設定參加比賽的人數及遊戲的難易度，而這個模式內是有三種玩法供大家選擇的：

Sudden Death

比規定時間慢抵達的玩家便會自動被淘汰出局。



■會有時間的限制。

Multi-Player League

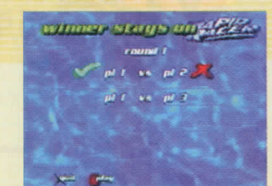
會一連的比賽6場，看總得分的高低來決定排名。每個玩者會依照順序一個一個的進行賽事，以總得分來定勝負。



■第一名可得的分當然是最多了。

Winner Stay On

兩人一組進行對戰，贏的人便可繼續比賽，直至全員也完成比賽後才會結束這一個回合。而總共有6個回合，勝利場數最多的便是最後的勝利者。



■誰勝誰負一目了然。

BONUS STAGE

只要於單人模式內取得5個黃色的道具，又取得第一名便可進入這個模式。遊戲一開始時可選擇3個不同的閘門，每個也是代表著船隻的3種不同機能，通過閘門後，於限制時間內取得5個黃色道具便可完成，而之後亦會得到應有的獎勵。



■取得5個黃色道具便可。



■看吧！賽艇Up-Grade了！

實況POWERFUL棒球98開幕版

新GAME

文：積奇

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA Co.,Ltd.

SPT　MEM

製造商：KONAMI　發售日：7月23日
售價：5800日圓

PlayStation

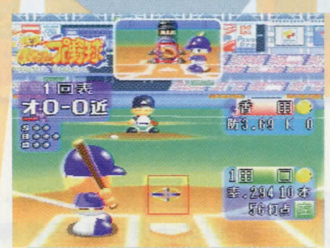
98年度的實況又開幕了！！

前言

最新一集的實況又來了！一向以來KONAMI的《實況棒球》系列和《WINNING ELEVEN》系列也是大受歡迎，這個「98」當然不會使大家失望了。這個開幕版除了會加入最新的資料外，就是畫面與及系統各方面也Power Up，現在就待積奇為大家介紹介紹吧！







■新一年的實況又來了！

錦標賽！135場賽事完全燃燒！

所有棒球遊戲不可缺少的，便是這個錦標賽了。於CENTRAL和PACIFIC兩個League中，選出你所喜歡的隊伍進行135場賽事(這個當然可以隨你決定啦！)。雖然自己落場打十分刺激，可是除了這樣之外，亦可以選擇只是觀看電腦比賽的觀戰模式，而這個錦標賽除了電腦外，總共可以供6名玩者一同參加。

■和以往一樣，最多可比賽135場。

集訓！自己本身也要Level Up！！

對投球和打球感到困難的人亦可放心了，因為遊戲內的集訓模式是可以供大家進行各方面的訓練。除了可以對打球、投球、走壘和守備等進行特訓外，這個模式更會對玩者的訓練作出評價，這樣子一定可以有進步吧！

■於模式內進行各方面的訓練。



■連打出球的方向和距離亦有顯示。

團體戰！與錦標賽不同的比賽！

與錦標賽不同，這個模式內可選用的隊伍全是虛構的。於12支球隊內包含了All Star和Arrange隊伍，玩者可於這些隊伍中選出6隊來進行團體戰。比賽場數最大可選至135場，其餘細節部份和錦標賽差不多。



■選擇相同隊伍也可以。

甲子園！血與汗交織成的青春物語！

這次實況98的最大特色，便是加入了這個以甲子園為目標的育成模式了！以校園生活為舞台，玩者扮演的便是一名高中生，加入棒球部，目標便是於甲子園中勝出！



■要打球也要上堂啊！



■訓練時實際落場是必要的。

劇本模式！熾熱的戰鬥再現！

這個劇本模式所收錄的，全是今年錦標賽開幕時，各球團比賽時的精彩場面。而這些精彩場面全部共有12個，分為不同的難易度讓玩者選擇，使你可以親身感受當時的場面，有些更是十分苛刻的呢！



■於12個題目中選出一個。

■這樣的環境下要勝出並不易啊！

超強！ARRANGE TEAM！

於Arrange Mode內，球隊內的選手是可以供玩者自由調配的。除了可於不同的球隊內選出強勁的選手外，就連育成模式內所訓練出來的選手亦可加入，這樣子要集合一隊最強隊伍並不是難事啊！



■可造出一隊超強隊伍。



■於錦標賽模式中亦可使用。

新GAME CHORO Q64

文：積奇

前言

以Q版車身和有趣的背景為題材的《Q版賽車》系列，其最新作便是這個《CHORO Q64》了！與以往的「Q版」最大分別是，於比賽後取得第四或以下名次的話，敵人便會從你的愛車身上拿取部件了。除此之外，遊戲的另一特色便是可以自由組合出一條完全屬於自己的賽道，利用各式各樣的道具，於賽事中取得第一位便是遊戲的目的了！





■先選出自己喜歡的車種。


■緊張刺激的賽事。



Q版賽車又來了！！

美麗的背景

這個N64版《CHORO Q》除了車子本身十分有趣外，就是遊戲進行時所看見的背景亦是超華麗的啊！遊戲內共有四種天氣，而每一種天氣內亦有多種賽道供玩者選擇。這些賽道有濕滑的雪地、落雨天、夜間和正午，而它們各自也有著平坦版和崎嶇不平版本，任君選擇。



■於四種天氣中選出一種。


■冰天雪地下作賽並不是說笑。


■背景也是變化多端的。

各式各樣的道具

為了取得第一名，於比賽進行時使用小手段是必要的。於比賽完了後，可以拿取敵人道具時，只要選取一些可以用來攻擊的特殊道具便行了。除了用來攻擊的道具外，一些如「的士頭頂燈」等裝飾品亦可於這時取得，為了對應一些如雪地等路面時，裝有釘的輪胎更是必須品。


■道具的使用十分重要。

充滿特色的N64版！

拿取道具

和以往的《CHORO Q》系列不同，要取得道具不加把勁是不行的啊！只要於比賽時取得頭三名位置，於賽後便可以取得其他車種的道具了。雖然要取得他人的道具不難，可是如果你的名次是第四名或以下的話，敵人亦會於賽後拿取你的道具。



■於比賽中取得頭三名。



■可從對手的身上取得道具。



■唔，由於每種物件也有點數，要選那種好呢？

賽道EDIT

如各位玩厭了一般電腦預設的賽道時，這個EDIT MODE便是大家的好選擇了。模式內可選一般環形賽道或單線賽道，於這些賽道中進行配置便是這個模式的目的。對喜歡設計賽道的人，這個模式便不要錯過啊！



■喜歡環形賽道還是單線賽道呢？



■賽道可隨意設定。

賽事升級！

開始玩者可以玩的只是CLASS C，可是只要於所有賽道內取得第一位，玩者便會升級到CLASS B，要爆機的話便非要下一番苦功不可了。



■一開始只可選CLASS C。

計時比賽

在這個純單打模式內，玩者可以向每條賽道的最高圈速挑戰。而於這個模式內是不可以使用任何特殊道具的，這樣的情況下便可作出公平的成績了。



■你有信心超越自己嗎？



摔角戰國傳2～格鬥繪卷～

文：積奇

SPT 製造商：KSS 售價：6月25日
發售日：5800日圓
MEM PlayStation

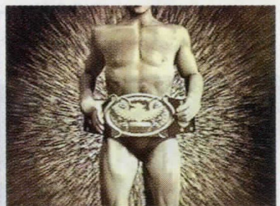
把小時的夢想實現！！

STORY

玩者扮演的是一個自幼便跟隨老父前往觀看摔角比賽的少年，耳濡目染之下，這名少年（亦即是玩者啊！）對摔角便十分狂熱了，日子一日一日的過去，轉眼便是15年，成長了的主角亦成為了一名職業摔角手……。





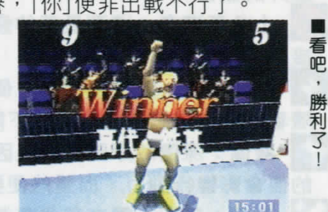


遊戲內容

這是由『週刊摔角』監修，《摔角戰國傳》的續篇遊戲。今時今日的日本職業摔角界已經進入了多團體的時代，小朋友自幼便可觀看職業摔角賽，亦因為這樣，夢想成為職業摔角手的亦大有人在。玩者扮演的便是其中一名新入團的職業摔角手了，於入團後不久便發覺該團體已開始面臨倒閉，靈機一動的主角便決定自立門戶，身兼新團體的代理人與及團體裡的王牌摔角手，所有對外的對抗賽和異種格鬥技等賽事均由你決定。一天，一名自稱史上最強的柔術家登場了，他除了把其他流派的格鬥家打敗外，就連摔角選手們亦不是他的對手，這樣的環境下，為了保存摔角界的名譽，「你」便非出戰不行了。



■遊戲會以監督身份觀看賽事。



■看吧，勝利了！

刺激的雙打模式

使用育成後的角色與朋友進行對戰便是這個模式的目的。玩者只要把育成後的角色SAVE，再把載有另一名角色資料的SAVE CARD插入，這樣便可以和朋友進行對戰了，要擊敗對手便要多加訓練了。



■和朋友訓練出來的選手進行對戰。

基本玩法

這是一個以玩者為監督之一來進行的育成遊戲，由於玩者最初扮演的只是一名無名小卒，因此於開首數場賽事所得的成績並不重要，而遊戲的初段亦可說得是一個序章，玩者所能作出的項目選擇真的是少之又少。



■一開始可以選擇的指令十分少。

在數場賽事過後，玩者所入的團體面臨倒閉，這時便是遊戲正式開始的時候了。你所挑選的主角會決定自立門戶，於決定了團名和徽章後，再挑選數名「精兵」入伍便可真正開始遊戲了。

■團體倒閉便是自立門戶的時候了。



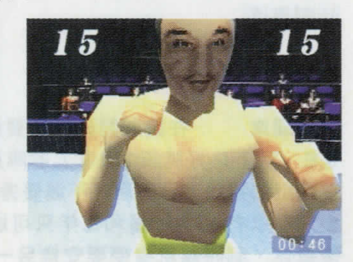
■自己做老板，隨時也可以進行特訓。

畫面全是立體的啊！

遊戲內的比賽部份。雖然玩者可以做的便只有觀看的份兒，但除了這樣之外，只要配合不同按鈕加上方向掣，玩者便可自由轉換視點了。由於畫面全是3D的關係，就算是選擇第一人身的角度去親身感受賽事亦不成問題啊！



■比賽開始前可選擇賽事的觀看與否。



■看吧，第一人身的視點十分有真實感。

精彩的新聞

於遊戲的進行途中，新聞報導會隨時出現，而報導員則會對現時遊戲的進行情況作出講解，遇有特發事件亦會為玩者作出報導，十分親切。



■新聞報導對遊戲的進行有著一定幫助。



■唔，又有團體要倒閉了……。

蒼天の白き神の座 GREAT PEAK™

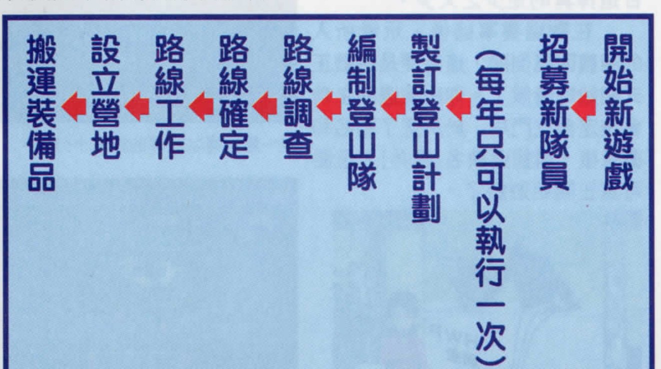


但你又能否得到蒼天之白神之助呢？

SLG　MEM　PlayStation
製造商：PANDORA BOX　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：2 BLOCK　售價：5800日圓

遊戲的進行

遊戲的基本流程是分為計劃模式和作戰模式，而遊戲的大概流程便如下表的次序而進行：



只要不斷重複以上的步驟，便可以到達山頂了，最後玩者只要撤離該山，便可以成功制霸了一座山。

畫面解說

遊戲主要分為計劃畫面和登山畫面，首先便為大家介紹計劃畫面：

計劃畫面

隊員編集　　在遊戲開始後便要進行這一項，隊員的能力值最低是E，玩者最好聘請C級以上的隊員，因為他們會有較好的能力，在遊戲的初段十分有用，不過優秀的隊員的年紀多數也不小，而最多只可以有40名隊員和每年只可以進行一次，隊長便會在50歲之後退休，到時候玩者便要安排另一人擔任隊長這職位了。

登山計劃　　在決定了登山的地點後，玩者便要選擇實行的日期，然後便計劃登山的人數和將會攜帶的裝備，在選擇裝備的時候最好是自動設定，然後才由自己加多或減少。

登山隊記錄　　查看登山隊的記錄，如成功和失敗的次數。

SYSTEM　　於這一項中可以進行遊戲不同的設定，而主要的也是遊戲進度的存取。



■在招募隊員的時候，除了看他們的級數之外，也要了解他的專長。


■在登山之前要做足準備啊！

登山指令

隊伍編成　　分配各隊伍的裝備和隊長。
路線調查　　探索出新的地方。
路線確定　　在探索出新的地方後，便要執行這指令來確定路線，使其他的小隊可以經過。
路線工作　　在路線確定便可以用這指令來將有危險的地方修補。
搬運　　將所持的物資搬運到其他的營地或小隊。
設立帳幕　　每到達一個地方之後便要設立一個帳幕，這樣可以方便運送物資給各隊員。
突擊（アタック）　　當玩者的隊伍到達了山頂之後，玩者便可以使用這一個指令來完成登山任務。
搜索　　在有同伴迷路的時候，便要利用這指令來找出迷路的同伴，不過會花上一定的時間。
撤收作業　　在執行這指令之前必須考慮清楚，因為這樣會使贊助金減少。


■不好了，有意外發生了。


■幸好能夠平安無事的回來。


■隊員不時都會向玩者報告狀況。

隊員狀態

隊長
十分滿意：最佳的狀態，工作能力很強。
滿意：仍有足夠的體力應付指令。
疲勞：體力開始下降，行動力有減低的跡象。
不滿意：已經不想工作了，會不斷要求休息，會增加發生意外的機會。
十分不滿意：達到最高的疲勞度，不會理會任何指令，直接回到司令站休息。
高度障礙：障礙度越高，便會越容易受傷和發生意外，而隨着障礙度隊員的行動力會下降。
凍傷：凍傷的原因多數是因為在高處停留得太長時間，輕的便會影響行動力，而重的便要立即往醫院診治。
負傷：落石、雪崩和滑落等這一些意外都會導致受傷，如果有隊員迷了路便要用搜索找他們回來。
肚餓：如有此情況出現，隊員的體力和生命力都會下降，若不及早處理很容易招致死亡。
睡眠不足：隊員有睡眠不足的話，在執行任務時迷路的機會便會增加。


■看！山頂便在那兒了！



■在遊戲中是會有提示教玩者應如何遊戲。



剪影幻象

神之左半身、惡魔之右半身～？！

TEXT BY：小健健

© TREASURE / ESP

ACT	製造商：TREASURE
	售價：5800日圓　容量：CD-ROM
MEM	PlayStation

大家還記得這隻《剪影幻象》嗎？早時它在SATURN推出時，我們的福田君曾為它製作攻略啊。而它雖只不過是一隻ACTION GAME，但其創意之高卻令不少玩者為之眼前一亮。現在，這遊戲終於移植往PlayStation了。大家忘了怎樣玩？不要緊，我們一起來個溫故知新吧。

跟SATURN版的分別：

唔，這遊戲早前曾於SATURN推出過，那麼PlayStation版跟SATURN版有甚麼分別呢？據福田君所講，PlayStation版比SATURN版有更多的寄生獸。（唔？寄生獸是甚麼？寄生獸是要用金錢買回來的東西，基本上是令主角增強某方面的能力，或者改變所使用的武器）還有多至少一隻中波士。呀，幾乎忘了，PlayStation版是對應DUAL SHOCK手掣的，所以是會震的呀。

遊戲基本系統概説

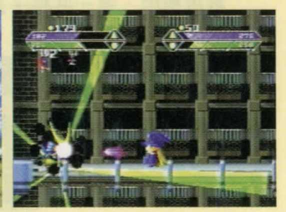
其實這遊戲的絕大部份敵人都分為兩種屬性，（而有些波士則是沒有屬性的）分別是藍色的SILHOUETTE及紅色的MIRAGE。（而有些敵人是會有齊這兩種屬性的啊）而玩者所操控的主角就有齊了這兩種屬性，當他以藍色那面面向玩者時，就是SILHOUETTE；反之當他以紅色那面面向玩者時，就是MIRAGE。





若果玩者跟敵人是屬於同一屬性的話，那麼玩者的攻擊（按□鍵）就不能把敵人打死，只可以把他們推開及減低其攻擊力。然而在打波士時，就可用攻擊把波士用來出特殊技的能源BAR扣掉。另一方面，於此時也可把他們的飛行道具反彈。（按○鍵）





若果大家的屬性不同的話，玩者普通的攻擊就可把敵人打死。而打波士時，更可把波士的體力扣掉。





其他操控概要：

抓著：



當玩者跟敵人距離接近，不論屬性相同與否，都可按○鍵把他捉住。之後再連按○鍵來攻擊之，又或者將之投擲。（方向鍵再加○鍵）

三段跳：



這遊戲的主角是可以作三段跳躍的，唔，ACTION GAME有二段跳躍就比較多，有三段跳躍的話可會令角色靈活不少。而在遊戲中，有好一些地方也是需要玩者靈活運用這功能方能通過的啊。

轉換屬性：



在遊戲一開始，主角向右面時就是紅色、面向左面時就是藍色。若果玩者想將主角兩邊的顏色互換的話，就可按R2+□鍵，不過此招就會使用大量能量啊。（而且實際作用也不是太大~~）

玩這遊戲的小小心得：

金錢是超重要！！做個市儈之徒！！

WELL，剛才説過要令主角之能力提升就要購買寄生獸，而那些東西又是要用錢買的，所以金錢就變得非常重要。唔，玩者可以用抓著技把敵人捉住，再硬巴巴的把金錢打出來。另外，在主角死後再復活時，之前所儲的金錢會四散於地上。這時玩者就要飛快把它們拾回，不然它們很快會消失喲。WELL，不妨DASH（同一方向按兩下）跑過去拾之。



確定屬性，堅守方位！！

唔，在這遊戲內，通常都是會於同一場景內擁出一大批屬於同一屬性的嘍囉。唔，故此玩者就不宜站在中間，不停左右轉地改變屬性的攻擊，因為這樣的話有一半機會是不可直接把敵人消滅。玩者可在認定相克的屬性後，再企在版邊，再用同一屬性不停跳射，那就可以事半功倍了。





TEXT BY: 小健健



城市大贏家 華麗之王



目標是成為地產大王！！向路過者狂收租！！

兒時跟朋友仔玩「大富翁」，時常因路過對手的「地段」被他們獅子開大口的宰得一頸血，長大了遊戲規則沒有改變，只不過宰你的換了是地產商~~。

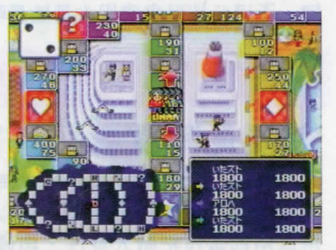
在即將來臨的九月，ENIX就會推出一隻跟「大富翁」玩法極類似的遊戲。現實生活當個地產大王就比較難啦，不如齊齊來遊戲中自娛一番，也許給你點點投資策略之靈感也説不定。



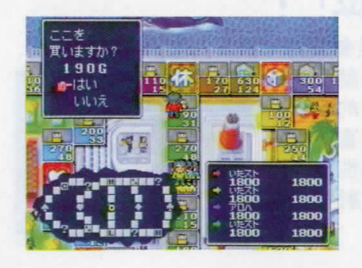
怎樣玩的呀？

唔，其實這遊戲的玩法可跟「大富翁」極為相似。參與遊戲的玩者有四個，（如果人數不夠，當然由電腦充當，不過，天曉得他們會不會串通~~）玩者要在一個若大的棋盤，以擲骰子來決定步行的步數。而基本上每一格都是一塊地，行過它玩者就有權將它購入。若果其他玩者踩上了你已購入的地的話，那就要向你交租。

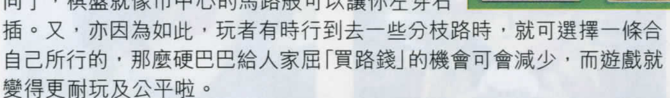




另外，其實每一組地也有其獨特的顏色用以分辨，而一組大約有三至四塊地吧。若果玩者買齊一組地的話，就可以在它們上面再投資，如蓋房子、建酒店。而玩者的物業價格越是高的話，那麼人家行過時所要付的租金金額就會越高。（我覺得説是買路錢比較適合~~）那麼玩者就會更快得到更多財富。而把其餘玩者都弄至破產的，就成為大贏家。







這遊戲有甚麼特別？

超豐富的棋盤任君選！！



在「真實版」的「大富翁」中，棋盤都只會是一個四四方方的東西，沒有甚麼分支，故有時當玩者擲了擲骰子後，就別無他選的一定要往那一格踩過去。不過，這隻《城市大贏家 華麗之王》就不同了，棋盤就像市中心的馬路般可以讓你左穿右插。又，亦因為如此，玩者有時行到去一些分枝路時，就可選擇一條合自己所行的，那麼硬巴巴給人家屈「買路錢」的機會可會減少，而遊戲就變得更耐玩及公平啦。

除此之外，遊戲中也超過二十個棋盤任你試，有的是以日本列島為主題、有的是以美洲大陸為主題，有的更是以外太空為主題！！實在是超級豐富呀~~。





培養你的講價能力？？



唔，讀者中可能會問，若果我欠一塊地就可儲齊一套，而這塊地又在其他玩者手上的話，那可以怎辦？噢！這當然要向他採取「收購行動」啦。在這遊戲內是有這功能的。當雙方提出的價錢是一樣的話，這塊地就可「私相受授」的賣了過去。不過，通常來到此等情況，電腦所提出的售價可不會平得去哪裡~~。

考你運氣！！入來玩兩手吧！！

在這遊戲內是有賭場的，而且其中一個玩者踩了進去，就會「連累」其如三人「入局」。不過，這個賭場玩的不是21點，那竟究玩甚麼呢？在這裡每人會有5×5=25格格仔，而每一格格仔入面都有一個號碼，又每個玩者的號碼編排也不盡相同。

之後，中間的兔女郎就會抽出號碼，若玩者那25格中哪一格的號碼是跟抽出的相同，即會亮燈之。如是者誰那些亮了燈的格仔可連成一線的話，即可勝出贏取獎金。所以，這絕對是一個只講運氣的遊戲來。





「機會」、「命運」怎會沒有？

有棋盤中，有一些格子是印上「?」的，只要玩者踩上去，你就要從8×8=64個格子中選一個，而每個格子其實就是一張卡。那就像玩「大富翁」的「機會」、「命運」一樣，它們可能會令你賺錢，又可以令你輸得眼光光。





全日本女子摔角女王傳說 夢之對抗戰

TEXT BY: 小健健 © 1998ティーイーエヌ研究所 / ホリ クリエイティブ

2P 製造商: TEL研究所 售價: 5800日圓
容量: CD-ROM 記憶: 1 BLOCK
MEM FIG PlayStation

決戰!!女王的激鬥!!

WELL,說起來我在《遊戲誌》活幹了這麼久,好像還是第一次寫摔角遊戲的稿子~~,故一開始倒有點老鼠拉龜。



唔,還是言歸正傳吧。雖然摔角遊戲也可列入格鬥遊戲之一種,但其操控可跟絕大部分格鬥遊戲大有分別。所有,在這篇介紹稿內我會花多點筆墨在此。除此之外,也會為大家講解一下這遊戲的特別及過人之處。

有甚麼特點?

摔角技大集合!!

雖然我是一個不大懂看摔角的傢伙,但在玩這遊戲時,發覺遊戲中的摔角技倆非常多,幾乎在摔角台上出現的都可在遊戲中找到。而且各摔角手的動作皆非常仔細及像真,可見開發者在MOTION CAPTURE方面下了不少功夫。

名女子摔角手大集合!!



在遊戲內共有13位女子摔角給玩者選擇,而且每位皆是於現今日本女子摔角界真有其人的。而且在她們出場前,更會有一段該名摔角手的真人片段啊,這可令玩者對該名摔角手有更深的印象。

基本操控解說



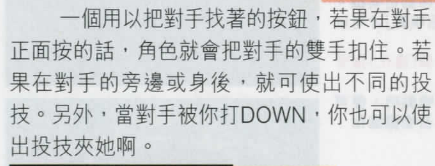
□鍵/×鍵:

這就是這遊戲最基本的攻擊,分別是按□鍵的拳擊及按×鍵的腳擊。這兩招除了可在普通時間使出來打擊對手外,在把對手找著時也可使用之。



○鍵:

一個用以把對手找著的按鈕,若果在對手正面按的話,角色就會把對手的雙手扣住。若果在對手的旁邊或身後,就可使出不同的投技。另外,當對手被你打DOWN,你也可以使出投技夾她啊。



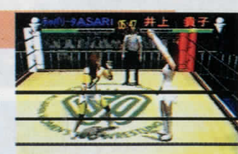
△鍵:

一個用來出關節技的按鈕,不過此招卻不能於普通狀態下使出,一定要於對手被你打DOWN、又或者被你打到暈眩時方可使出。



R1:

一個極多用途的按鈕。玩者可按著它再按方向的來DASH;而在場邊時,玩者可按場外的方向再加R1來滾出場外。而在場外時,又可以按場內的方向再加R1來滾回場中。若果是在繩角的話,更可按繩角方向再加R1來爬上繩角。若果對手DOWN了的話,也可用R1鍵把對手扶起。



L2:

當玩者一按此鍵,角色就會向觀眾示意,如是者他們就會向你來個熱烈歡呼,就是因為這樣,角色的「氣合BAR」就會提高。當這條「氣合BAR」升到一定數值的話,它就會變成綠色並且不停閃動,而此時就可以使出「FINISH COMMAND」。



L2+R2:

若要使出「FINISH COMMAND」,玩者就可於「氣合BAR」變成綠色並且不停閃動時按L2+R2。如是者,角色的攻擊力就會大增,與此同時更可使出必殺技。

特殊操作:

把對手拉出場外及把對手拉回場中:



首先己方背貼住場邊,之後再按跟○鍵的令相方變成抓著狀態,之後玩者再按多下○鍵,就可把對手拉出場外。同樣地,若果在場外,也可用相同的指令把對手帶回場中。

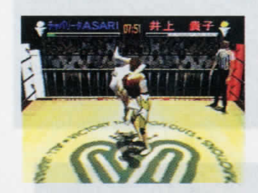
繩角攻擊:

當己方爬了上去繩角後,就可按□鍵或×鍵,那麼角色就會由上躍下的向對手攻擊。



拉繩邊:

若果大家有看《模型神童三四郎》的話,都知道若被對手鎖住,只要己方碰到繩邊,對方就一定要鬆鎖。而在這遊戲內,拉繩邊的指令是被對手鎖住時,按方向鍵任何一個方向再加□、○、△、×其中一個鍵。不明白?舉例說:若果想到畫面下方的繩邊,就可按方向鍵加×、左的就可按方向鍵加□、右的就可按方向鍵加○、而上方的話就可按方向鍵加△。



返技:

當對手向你使出投技時,玩者大可不連打R1鍵,那麼就有機會把對手之投技解拆。

把對手放在繩角:



首先按○鍵令相方變成抓著狀態,之後再按○鍵把對手拉去繩角。而對手一撞到繩角,雙手就會被邊繩所纏,此時玩者再跑去前按R1鍵,就可把對手放在繩角,若果再按多下R1鍵,那麼自己也會爬上繩角,再把對手摔下來。

TEXT：樓下三叔&聖機魔



亞魯卡拿戰記 LUDO

SLG
發行商：PAL 發售日：發售中
價格：5800日圓
MEM MPLY
PlayStation

教你玩嘢教之「卡片遊戲」

塔羅牌是甚麼

聖機魔：三叔呀三叔～
樓下三叔：聖機魔?有甚麼指教?
聖機魔：我有點不明白啊！這個用塔羅牌來的玩《亞魯卡拿戰記》遊戲到底是怎樣玩的啊?我不懂玩塔羅牌，所以不懂玩啊！
樓下三叔：傻孩子，塔羅牌以遊戲中只是一個道具，跟本不用學會塔羅牌也可以玩的。讓我教教你甚麼是塔羅牌吧！「塔羅牌」基本有二十二隻大牌，名叫「大亞魯卡拿」，另外有五十六隻小牌，叫「小亞魯卡拿」，遊戲裡面的分配都是和正常的一樣的，「大亞魯卡拿」每隻都有自己的名字和包含著數個的意思，而在遊戲中就是用來放在祭壇或者解放出來，改變一些屬性或者設定的，這個你可以看看遊戲中「大亞魯卡拿一覽」(大アルカナー覧)，而「小亞魯卡拿」和大亞魯卡拿相近，但是所包含的意思不多，而在遊戲中和正常的一樣分為「劍」、「杖」、「圓盤」和「杯子」四種，每一種都有14隻，其中四隻是圖案牌，其餘就由一至九的順序編號，在遊戲中主要是用來移動及在戰鬥中使用的。而圖案牌另有一個用途就是用來召喚怪獸的。



遊戲目的

聖機魔：啊～我明白了，但是我還有一個問題啊！三叔
樓下三叔：是不是想知道遊戲的目的呢?
聖機魔：是啊！是啊！因為我在地圖上走來走去，但是還未能過關啊！
樓下三叔：哈哈！孩子，遊戲的目的就是在各個版圖之中，成為第一個到達終點的人啊！


■終點

移動方法

聖機魔：那麼我要怎樣做啊?我走了好幾圈還是在外邊，跟本走不到啊！
樓下三叔：首先，介紹給你小亞魯卡拿的用法，之後你便會明白了。寫有數字的小亞魯卡拿是可以在移動時使用的，數字就代表移動的格數。移動時途中會遇到一些特別的方格，可以在途中停下的。例如停在「小亞魯卡拿寶箱」或「大亞魯卡拿寶箱」時，便可以取得牌，分別是三隻和兩隻，但是如果路過時停下的話，便會減少一隻。
聖機魔：這個我知道，但是……
樓下三叔：明白了，現在就告訴你吧！看見地圖上的十字路口嗎?那裡的紅色方格叫做「分岐點」，只要停在上面，便可以改變移動方向了！




■分岐點




■黃色的是小亞魯卡拿寶箱，綠色的是大亞魯卡拿寶箱

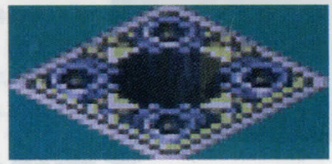
牌的使用



聖機魔：三叔啊三叔～
樓下三叔：請說吧！(看來有點麻煩了)
聖機魔：亞魯卡拿除了用來移動之外，還可以怎樣用呢?
樓下三叔：這個嘛……說起來頗複雜的，要好好留意！
聖機魔：是！
樓下三叔：小亞魯卡拿中，不論數字和圖案牌，在戰鬥中是會用來計算攻擊力的，圖案牌和數字牌計法不同，它們是「第一隻十點」、「第二隻十五點」、「第三隻三十點」的計算。如果是自己角色屬性的牌，更可以得到雙倍的點數。只要在選牌時按○便可以預測攻擊力點數。補充一點，戰鬥只是在雙方(不論同組或不同)碰上時才會發生如果其中一方願意讓路的話，戰鬥就可以避免，另外就是戰敗的一方，如果是主角，就會折返起點，而召喚獸就會死亡的
聖機魔：那麼，大亞魯卡拿又怎樣使用的呢?
樓下三叔：大亞魯卡拿主要用來改變形勢的，方法是「解放」或者「放置」。但是要留意，大亞魯卡拿的正和逆向是有不同效果的。要「放置」亞魯卡拿，就要到達「祭壇」才可以。如果祭壇已放了牌，便可以選擇除去它。另外，解放出來的亞魯卡拿通常都是於一回合內有效，但是在祭壇上的牌就直至被除去才會無效的。






■祭壇

召喚怪獸

聖機魔：三叔，剛才你說的召喚獸，是甚麼來的呢?
樓下三叔：那是你將圖案小亞魯卡拿放在召喚點而召喚出來的，通常當作路障用。在自己的回合中，可以選擇移動主角或者移動召喚獸。召喚時，地圖上必要有「空白的召喚點」才可以召喚怪獸。
聖機魔：召喚之外，好像還有一個「進化」指令啊！
樓下三叔：對！當你再次到達召喚點時，便可以放置多一張圖案牌令到自己皂召喚獸進化，不過只限同種的圖案牌
聖機魔：同種的圖案牌?
樓下三叔：意思是，例如你用「劍」牌來召喚，之後便要用「劍」牌才可以進化
聖機魔：啊～我明白了，那麼，我去玩了～




■召喚點

牌的合成和變換

樓下三叔：等一下！我教你最後一個牌的用法吧！那就是將小亞魯卡拿組合變成大亞魯卡拿，材料是「兩張數字牌加一張圖案牌」或者「兩張圖案牌」。另外還可以變換大亞魯卡拿的數字，只要將小亞魯卡拿和大亞魯卡拿組合便可，例如將1號「マジシャン」和5號組合便會得出6號「ラヴァーズ」，但是如果是逆牌的話，就會變成減數，例如逆1號「マジシャン」加上5號小亞魯卡拿，便會得出逆牌18號「ムーン」了。要教的到此為止了，努力吧！

超人迪加與超人戴拿～兩顆新的光芒

東一隻，西一隻，將它批鬥～～

TEXT：古拉拉_B

ACT　MEM
發行商：BANDAI　發售日：7月16日
價格：5800日圓
PlayStation

遊戲玩法

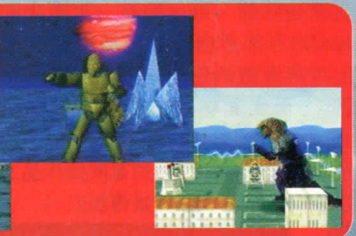
玩者最初只能使用超人迪加去作戰。每次任務之前，都會有一個怪獸的外觀展示及任務的目的，但是超人迪加只有三分種的作戰時間，過了時限便會GAME OVER。另外如果體力減至零，也是會GAME OVER的。

當完成任務之後便會計算玩者所得的分數，但是如果玩者只是使用一些普通的技去攻擊結怪獸或者破壞了太多地上的建築物，分數便會減少。

當怪獸體力減至零時，按○便可以自動使出角色擁有的必殺技，但是某些任務並不是消滅了怪獸便可以通過的。







■部份登場怪獸



■以下動作小童切物模彷

■完場指定動作：飛！



畫面解說

1) 超人的體力
2) 怪獸的體力
3) 餘下時間
4) 雷達(紅色的是敵人、藍色的是自己、黃色的是目標)

操作方法

基本操作

方向鍵	按一次	↑：前進、↓：後退和防禦、←：向左轉、→：向右轉		
	按二次	↓：後翻、←：左側手翻、→：右側手翻		
	按三次	↑：前衝		
○	拳			
×	腳			
□	跳			
△	自動轉向怪獸所在的方向			
L1	防護網（對死光有效）			
L2		MULTI TYPE		FLASH TYPE
R1	轉換型態（迪加）	POWER TYPE	轉換型態（戴拿）	STRONG TYPE
R2		SKY TYPE		MIRICAL TYPE

特殊操作

○＋×	捉緊怪獸、然後按其他鍵便可以使用投技等等
↓↑○	發射死光，各個型態都有不同
↓○	向背後的怪獸攻擊

超人泰拿的三種型態

FLASH TYPE　能夠使多種光線如手裏劍光線、BEAM SLIDER等等的型態

必殺技

DOUBLE KNEE KICK	前衝時按×、×
TRIPPLE KICK	×、×、×
ULTRA KNUCLE	↑、↑＋○
三連 PUNCH	○、○、○
BODY BLOW	→＋○
FLASH BREAK	↑＋○、↑＋○＋×

STRONG TYPE　擁有強大力量的型態，能使用格鬥技作戰

必殺技

CRASH KICK	↑、↑＋×
連續 STRONG KICK	×××
BODY BLOW	→＋○
HAMMER PUNCH	↑、↑＋○
HAMMER PUNCH2	↑＋○、↑＋○＋×
連續 HEAD BUTT	○、○

MIRICAL TYPE　能夠使用分身、瞬間轉移等等，而且可以使用超能力的型態

ROUND KICK	↑、↑＋×
MIRICAL KICK	→＋×
ONE TWO KICK	↑＋×、↑＋×
DOUBLE CHOP	↑、↑＋×
二連拳＋腳	○、○＋×
三連拳	○、○、○
MIRICAL SLASH	↑＋○、↑＋○＋×
三連腳	×、×、×

超人迪加的三種型態

MULTI TYPE　能力平均，可在海、陸、空作戰

必殺技

二段踢	前衝時×、×
下段踢	×
下、中二段踢	×、×
MULTI KICK	×、×、×
ULTRA KNUCKLE	↑、↑＋○
三連 PUNCH	○三次
BODY BLOW	→＋○
MULTI BREAK	↑＋○、↑＋○＋×

POWER TYPE 力量型，但是速度會大幅減慢，適合水中作戰

必殺技

POWER MIDDLE KICK	↑、↑＋×
連續 POWER KICK	×、×、×
HAMMER DROP	↑、↑＋○
UPPER CUT	↓＋○
POWER BREAK	↑＋○、↑＋○＋×
POWERFULL PUNCH	↑＋○、↑＋○、↑＋○

SKY TYPE　和POWER相反，是速度型，宜於天空作戰

必殺技

翻身踢	↑、↑＋×
SKY KICK	→＋×
ONE TWO HIGH KICK	×、×
DOUBLE CHOP	↑、↑＋×
CYCLE KICK	○、○、×
三連拳	○、○、○
SKY SLASH	↑＋○、↑＋○＋×

補充

除了故事模式之外，還有一個怪物圖鑑，可以看到遊戲中曾經出現的怪獸的外型、弱點等資料的。各位超人迷不要錯過啊！





TEXT BY：小健健



THE LEGEND OF HEROS I &II 英雄傳説

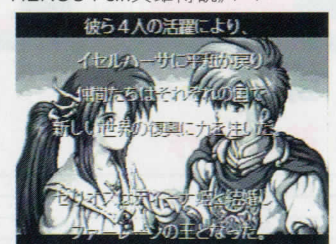
英雄傳説二合一、懷舊風氣確使得！！

WELL，一個很怪的標題，哈哈，不過這也是我即興想出來的東西。呀，不要再騙版位了，言歸正傳吧。

最近將舊作番新的風氣越來越旺盛，好一些有一定歷史的廠商如NAMCO、SEGA、KONAMI等都把自己的經典遊戲番出。(噢，遲些連CAPCOM也有出經典遊戲的份兒~~)唔，這可能是因為出這些遊戲開發成本極低，而出面坊間也有懷念舊作的玩者，故亦有一定的市場吧。

最近，GMF就把《THE LEGEND OF HEROS》的首兩個作品二合為一，成為這個《THE LEGEND OF HEROS I &II英雄傳説》！！





《THE LEGEND OF HEROS》又是甚麼?

其實《THE LEGEND OF HEROS》系列，是由遊戲廠商日本FALCOM於八十年代末九十年代頭開始開發的電腦RPG。而這系列的作品曾經於其他機種中推出過，好像SUPER FAMILYCOM、PC ENGINE、MEGIC DRIVE等。

説起來，這系列已出到第四作囉。除了《THE LEGEND OF HEROS I &II英雄傳説》外，還有《THE LEGEND OF HEROS III白魔女》及《THE LEGEND OF HEROS IV朱紅之霞》(而《THE LEGEND OF HEROS IV朱紅之霞》則預定於今年夏天發售)





STORY:

《英雄傳説 I》

在一個叫「依世露哈」的世界中，有一個名叫花尼爾的國家。雖然這是一個沒有甚麼特產的貧困國家，但因為這國的國王愛民如子，故人民亦可安居樂業。

不過好境不常，某天國王被突如奇來的怪物兵團所殺害，而他的兒子—西利奧斯王子亦只得10歲。為了準備10年後利奧斯王子能成為一國之君，他就被遷往沙士艾島處培育之。如是者，10年光景已過，而一代英雄傳説，亦由此展開……。

《英雄傳説 II》

在利奧斯王子的冒險20年後，主角之位就落到他的兒子—亞度拉斯王子身上。而他跟其父親一樣，都是於沙士艾島處接受成為一國之君的培育。不過，一場大地震卻在他15歲那年發生……。

此地震殃及整個「依世露哈」，很多舊的樓房倒塌。但誰不知這是大災難降臨的序曲~~。

遊戲基本系統之特點:

唔，由於這是一隻早於八十年代末推出的RPG，所以系統比起現在的來説，便顯得較為精簡。又，這隻《THE LEGEND OF HEROS I &II英雄傳説》中雖説有兩隻遊戲，但其實基本上它們是共用同一遊戲系統的，中間只有少許分別，所以玩者也不會太難去適應啊。



3D視點的戰鬥畫面

這遊戲的戰鬥是不像《FINAL FANTASY》系列的以2D視點來顯示戰鬥畫面的，反之，是以像《DRAGON QUEST》系列的3D視點來顯示之。以這種視點來顯也會把玩者的臨場感增加，不過就不能看到角色使出攻擊時的勇姿了。



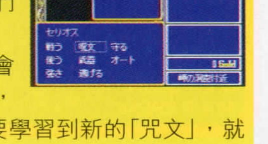
漂浮於大地上的怪物們

在《英雄傳説 II》，所有敵人都是於大地圖上出現，若果玩者所控制的主角在地圖上碰到它們的話，就會立即切入戰鬥畫面。如是者，玩者在我方HP較低時，就可用你那靈敏的姆指避開那些怪物們。至於《英雄傳説 I》嘛，就是會突然切入戰鬥畫面的。

咒文的學習

在這遊戲內，魔法這種東西卻不是叫「魔法」的，而是像《DRAGON QUEST》系列的叫做「咒文」。不過，在這遊戲內要令角色學習到「咒文」也有特別的方法。

在《英雄傳説 I》中，玩者可以在一些村莊呀、草蘆中找到一些武林高手、仁者賢士，(喂，這不是武俠小説啊)那麼主角們可在他們身上學到新的「咒文」。



不過來到《英雄傳説 II》嘛，也許社會變得市儈了，不會有「免費午餐」這回事，就連「咒文」也不例外。所以在這裡若果要學習到新的「咒文」，就要去購買新的「魔法之書」。





EHRGEIZ

TEXT BY: 小健健

FIG | 製造商: SQUARE 發售日: 預定於今年年尾
售價: 未定
2P | MEM | PlayStation

全方位 3D 捉迷藏格鬥遊戲?

上期的「STREET FAXER」中，就報道過業務用遊戲《EHIRGEIZ》將會於今年年尾推出PlayStation版。不過，這遊戲早前在港登陸時，由於系統過於新，令玩者不大習慣。有見及此，我會借這半版位置跟大家講解一下這遊戲最基本的操控。

上段防禦系:

NEUTRAL GRARD:



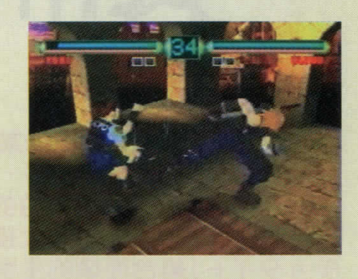
當玩者不輸入任何指令，角色就會作出這個上段防禦狀態。但這種防禦機動力較低，也比較被動。比較適合用來擋對手之連攜技。

步行中防禦:



當角色一面移動時，玩者再按實G鍵的話，角色就可以在移動中作出防禦狀態。而這種防禦就方便玩者一面擋著對手之攻擊，一面找尋對手之攻擊空隙。

下段防禦系:

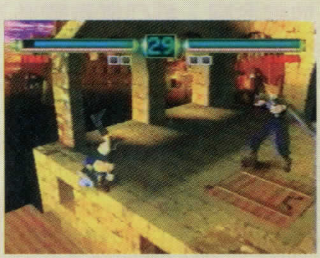


蹲下防禦:

在角色於站立狀態時，只要玩者按G鍵，就可把作蹲下防禦，把對手的下段攻擊擋格開。

特殊移動系:

滾動:



當玩者按實G鍵，再按方向鍵的同一個方向兩下，那麼角色就會由原本的蹲下防禦，變成滾動。而這種特殊移動更有一種轉守為攻的特質。

回避行動:



當角色走動時，玩者按一下G鍵，角色就會變成半透明，而且身邊更會閃出一條雷電。在此時角色就會全身無敵。就算GUARD不能的必殺技也傷不到。

ANOTHER MIND



SQUARE 首隻真人演譯的 AVG!!

以RPG起家的SQUARE，其推出的遊戲可真越來越多元化。今年的秋季，他們就會推出一隻名為《ANOTHER MIND》的AVG。

AVG | 製造商: SQUARE 發售日: 預定於今年秋季
售價: 未定
MEM | PlayStation



這是一隻怎樣的遊戲?



這遊戲內的所有場景，既不是2D動畫、也不是3D多邊型，而是由實物拍攝回來的。在遊戲內，玩者是主角「瞳」的其中一個「意識」。玩者可透過跟瞳的談話來左右她的行為甚至思想。

考你日語文法的「DIALOGUE SYSTEM」

由於你是「瞳」的其中一個「意識」，所以在這遊戲的「選項」，不是選哪一句為答案那麼簡單，而是替她「組織句子」！！玩者要替句子中的各部份作出選擇，用以決定句子的意思。(如使用哪一個動詞、該動詞的形態變化、句子的作用對象等)唔，所以這遊戲的日語要求可比一般AVG還高。





BRAVE FENCER 武藏傳





TEXT：機動武者MS



武藏傳說

距離現在的160年前的某天，也古列克王國（ヤクイニック王国）的鄰國——路．柯亞露帝國（ル．コアール帝国），突然出現一隻可怕的巨大魔獸，那魔獸被稱之為「黑暗魔人」，其身體大部分都是由稀有資源「ピンチョタイト」組合而成的生命體。「黑暗魔人」輕而易舉地就令路．柯亞露帝國進入瀕臨滅亡的危機，並逐步逼近隔鄰的也古列克王國。

「黑暗魔人」走過的地方不單是草木不剩，甚至會對四周圍的生物造成重大影響，而且有眾多怪物焉於誕生。得知「黑暗魔人」即將來襲的也古列克王國國王，最後決定實行「英雄召喚」。

所謂的「英雄召喚」就是當遇上危機時，只有也古列克王國的公主運用其代代相傳的魔法力量，對着「ピンチョタイト」實行「英雄召喚」，這樣就能召喚出「英雄」來。

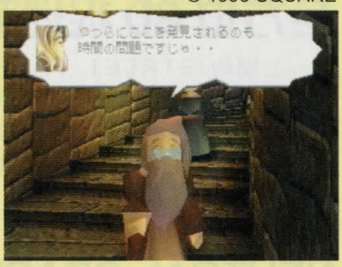
被召喚來的英雄是自稱為「武藏」（ムサシ）的二刀流劍客。「武藏」在聽完召喚者的願望後，就會踏上了打倒黑暗魔人的旅途。

在後世的傳說記載，武藏當年雖然奮勇迎戰黑暗魔人，但是其力量要打倒黑暗魔人是不足夠的。武藏最後只有借助光之劍利多加（光の剣レイガンド）的力量，才能在千鈞一髮之際封印黑暗魔人。武藏用「紋章」將被封印後的魔人之力分成地、火、水、風、空五部分，這五種力量被稱為「五輪之書」，武藏傳說就這樣成為一段永不被人遺忘的美談。

可是如今，危機再度逼近也古列克王國，那個時候只能用措手不及來形容那一刻，與也古列克王國早已斷絕外交關係的路．柯亞露帝國，處於軍事緊張狀態，某天，在未預先警告的情形下突襲也古列克王國。他們的目標只有一個，那就是奪取武藏傳說中最為人所知的光之劍利加多。對於這次突襲的也古列克王國軍幾乎已陷入全滅狀態，守城的長老們眼見敵軍已是兵臨城下，準備接收城堡，於是便決定「英雄召喚」。

可是也古列克王國的國皇和皇后剛巧不在，於是「英雄召喚」的工作就交給年輕的菲莉公主了，當公主實行「英雄召喚」後，發覺被召喚出來的英雄是一個矮小的少年，眾長老都覺得這是因公主的召喚力量仍然未成熟所至，公主看見他矮小身材便懷疑他的實力，不久那矮小的少年醒過來，雖然他自稱是武藏，但是他卻要求回到原來的世界，於是也古列克王國的大臣們向他解釋，被召喚過來的英雄，必須達成公主的願望才能返回原來世界，武藏只好依照他們的說話做，就這樣一名叫武藏的少年踏上旅途，就像「武藏傳說」般為了取回光之劍．利加多而向螺旋塔（らせんの塔）進發了。



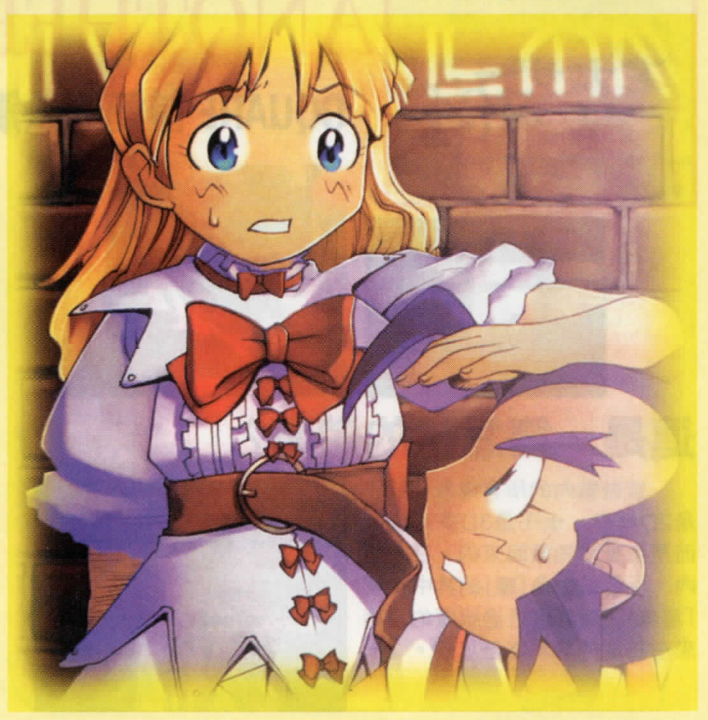












在這世界的角色



武藏
他就是在也古列克王國出現危機的時，被菲莉公主召喚過來的二刀流劍士，其使用的武器，就是擁有吸收敵人能力的雷光丸和光之劍利加多，而且很喜歡與強者決鬥。



菲莉
是也古列克王國的第一公主，亦是國王和王后最疼愛的女兒，在也古列克王國面臨危機時實行「英雄召喚」，將武藏由異世界召喚來這裏，其性格十分活潑，而且很看重自己的生。



執事尤奇魯
是王家的執事，一切家事和事舶均由他辦理，在也古列克王國中擁有年知的人，由於他長期擔任執事的工作，其知識十分廣闊。而最近的工作當然是保護公主一事。

使用人頭利班
同樣在也古列克王國工作的人，當眾人中較為慎重，其職責是囚犯的主管，在遊戲初段時曾見過他的。

司祭哈羅斯
是也古列克王國中擔任圖書館管理的工作人，而且亦是教會的司祭，他會在遊戲中將書中內容讀給武藏聽，由於書中的內容大多是有重大意思，有不少有用的情報在這裏取得。

小次郎
除了武藏外他亦是被召喚過來的異世界劍士，他在自己的世界中，經常以打倒武藏為目標，而且立心要取得勝利，他究竟與武藏有何關係？



迪基拉總統
他就是路．柯亞露帝國的總統，而且擁有的強大力量，不知是從那裏得來，此外，他臉上充滿着邪惡氣息，給人不好的感覺。

奧嘉大佐
是迪基拉總統的心腹和左右手，在路．柯亞露帝國擔任將軍的職位，在表面看來似一位戰士，但是實力就無人知道，最後會因某原因背叛迪基拉。



保娜迪大尉
她是在路．柯亞露帝國負責情報一職的女忍者，其左手與武器同化，為人的冷靜，工作速度快的人。

莉露中尉
雖然是保娜迪的妹妹，但是二人經常發生爭執，她的工作與姊姊相同，在路．柯亞露帝國負責情報一職，當她任務失敗時，其姊時常會出來耴笑她。



波魯特少尉
其樣子一直都用面具掩蓋着，在說話時經常出現很多口頭禪，此外，曾率領過路．柯亞露帝國的騎兵參加不少戰鬥，戰鬥力十分高，最後還知他是迪基拉的兒子。



艾特
擁有「天才領袖」之稱的盜賊領袖，雖然身體很細小，但樣子像小孩，其I.Q非常高，一個很自傲角色。



多寶
身上擁有大耳朵和一條尾巴的盜賊，與艾特同組，常自稱為「服裝領袖」，她時常以「女色」作為攻擊武器，但是真正的攻擊方式就不是那樣而是…？

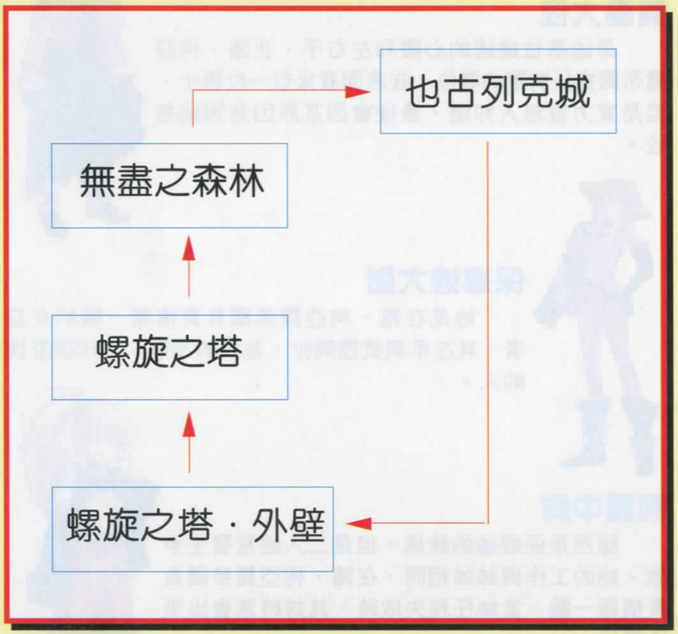


賓
同樣是與艾特同組的盜賊，身形十分高大，而且擁有一身怪力量，從他手上所持的大刀，得悉攻擊力十分之高，但速度卻十分低，頭腦亦比較遲鈍。



第一章 踏上旅途

第一章的行動範圍



無盡之森
故事





武藏突然來到這樣的世界，使他很煩躁，為了返回自己的世界，唯有依照大臣們的說話到螺旋之塔取得光之劍利力多。由於要到螺旋之塔是必須先通過這無盡之森林(いざらいの森)，因此遊戲亦在這裏開始。

正當武藏到達地圖的中段位置時，以武藏的跳躍力是不能跳過前面的河，這時剛想起大臣的說話「雷光丸有吸收敵人能力的功能」於是武藏打算向旁邊的敵人嘗試，吸收成功後武藏取得「ガンもどき」能力，利用其發射出來的子彈將對岸的三條木柱打落造成橋樑，不久武藏就通過此無盡之森林。

主要謎題或難題

POINT 1



在這裏有三塊平排的大石阻塞通路，利用跳躍是不能通過的，只要推開其中一塊大石就可，不過不要每塊大石都推，因為會很麻煩。

POINT 2



要渡過這條河流是需要使用GET・IN技，如上文所說，利用雷光丸的吸收敵人能力，利用其發射出的子彈將對岸的三條木柱打落造成橋樑，若玩者在來這裏之前已取得此技，就沒有以前的事件發生。

POINT 3

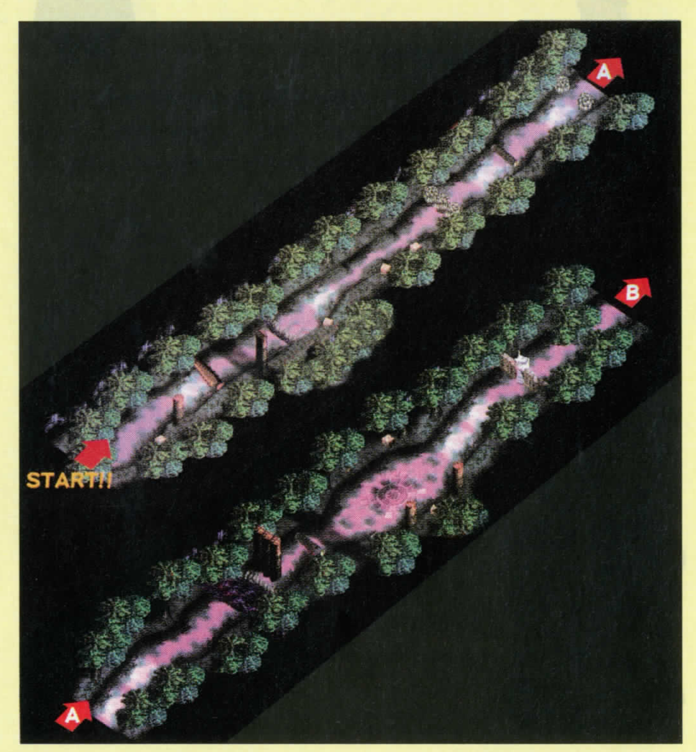


武藏渡過河後，阻止武藏的並不是路，柯亞露帝國軍，而是前方的木柱，只要將它推向兩個帝國軍，就可不費吹灰之力打倒對方，記着要站在中線，否則會被他們的鎗擊擊中。

POINT 4



來到最段的難關，就是一個劍士像阻塞通路，其實它並不是這麼堅固，武藏只需用雷光丸將它破壞就行。





螺旋之塔

故事







武藏在通過無盡之森林後，終於來到了螺旋之塔，奇怪的是在這裏並不見螺旋之塔的踪，武藏便拿出由大臣手上得來的紙條，紙上寫着「武士與劍杷交時，道路就會打開」，從提示中可得知要破壞劍士像，武藏便立即上前嘗試破壞劍士像，就在他破壞一個劍士像時，發現地上有個掣，好奇的他按下後再到其餘三個劍士像去，當將四個劍士像破壞和按下地上的掣時，就會螺旋之塔出現。

當塔浮上來後，武藏就要沿着塔邊前進，不過途中又怎會沒有阻攔武藏的東西，武藏一一避過後就可進入塔的內部。來到內部的他，再次拿出由大臣手上得來的紙條，紙上寫着「當守護之炎被黑暗掩蓋時，就會有曙光帶領你去光明之道」，武藏並不明白，唯有見步行步，武藏在哩一的通道上前進，就在他看見中央的火炬時，使他想回紙上所寫的字，不久他終於想出來，就是將火炬的火弄熄，觀察四周的環境，發見塔的最上方有個鐘，只要將鐘弄跌就可以蓋着火炬，於是他繼續前進，來到塔的最上方，將鐘弄跌後就可到的最頂部。

武藏來到塔頂感到後驚訝，不過現在的他已沒時間理會其他事，離遠看見光之劍被中央的人面石像封印着，欲上前看清楚的他，發覺踏上地下的掣，就可將封印解開，於是他便引誘帝國軍到掣的上方，立即使他們睡覺，這樣封印被解開之如，又可取得光之劍。

主要謎題或難題



POINT 1

當武藏進入螺旋之塔的外圍，中央的人面像便會向他放出紅色射線，這些射線會照準武藏的位置來發射，不過由於它射出後需要過一段時間才爆炸，所以只需不斷向前走動便能避過這攻擊，是十分容易啊！



POINT 2

在這條路上有不少大車輪和帶刺的木柱從上方滾下來，此時必須看清楚大車輪滾下來的路線，其路線為內外兩側，不過多是先內而外，此外，當兩個大車輪滾下後，就會有一條帶刺的木柱滾下來，此時只要在它接近時跳起就可。

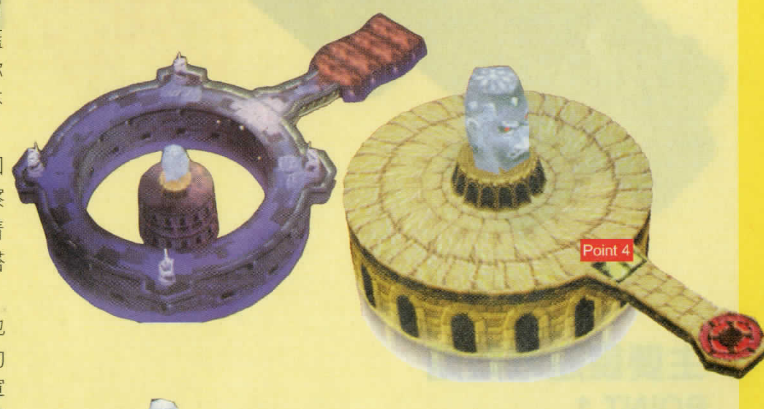


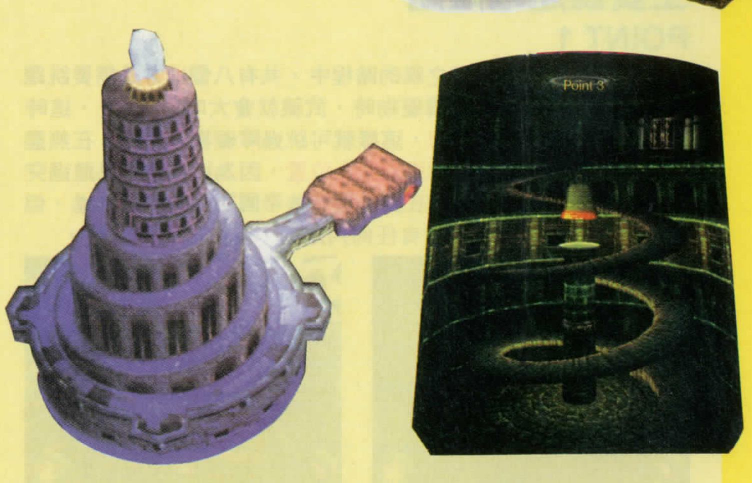
POINT 3

在這裏武藏利用剛才在河邊取回來的能力（即田田田田田田），然後向中央的鐘射去，這樣鐘便會跌下來將火弄熄，而武藏眼前的門就會打開，

POINT 4

在塔頂先用雷光丸吸收帝國軍的特殊能力，然後引誘他們到地上的掣處，之後向他們使用「みねうち」這特殊能力，成功的話他們會站在掣上睡覺，這樣封印解開亦被解開。

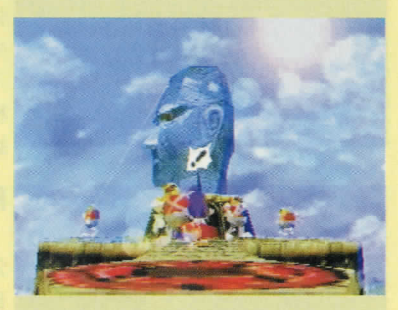


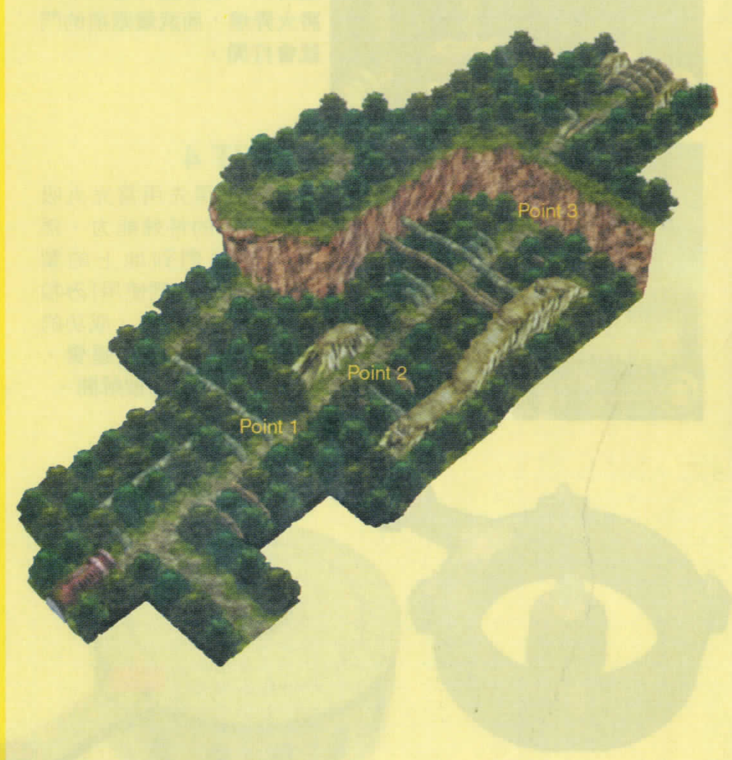


螺旋之塔・外壁

故事

正當武藏取得光之劍，連開心的時間也沒有，地突然震動起來，而塔中央的人面像向武藏倒下來，他見情況不妙，立即向塔的外壁走去，可是人面像卻向着他滾下來，很快就到達地面，這時武藏以為它不會向前滾動，怎知它繼續向着武藏滾去，他經過無盡之森後進入城內，人面像亦停下來。





主要謎題或難題

POINT 1

在螺旋之塔和無盡之森的路程中，共有八個地方是需要跳躍才能通過，在接近那些障礙物時，武藏就會大叫「JUMP」，這時就按照他的指示立即跳起，這樣就可跳過障礙物。另外，在無盡之森的路程中，最好經常處於中心位置，因為這樣才容易避過突然出來的障礙物，此外，在路上還有些帝國軍阻擋武藏前進，但是玩者可以放心，他們沒有任何判定的，因此可不用理會。





也古列克城

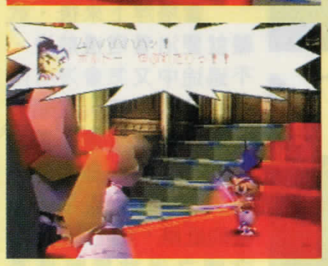
故事

武藏回到也古列克城後，看見一名帶着面具的男子將菲尼公主捉去，公主見武藏回來當然是很希望得到他的救助，可是那名叫波魯特的男子卻看不起武藏，還以火炎作出攻擊，此時武藏顯得十分迷茫，不知如何是好，幸得公主提醒利用光之劍作迴旋攻擊，成功解脱危機的武藏顯得很有自信，此時波魯特將公主打暈，而且還向後逃去，可是武藏已來不及追趕他們。就在此時，從天上降下來的巨大機械人阻擋武藏的去路，武藏見後很有自信地説出自己是甚麼都不怕的，就這樣第一場BOSS戰即將開始。

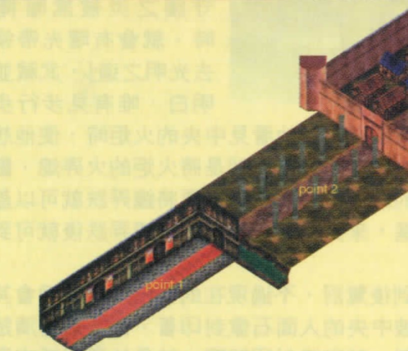
經過一番激戰，終於將它打倒，武藏將它留下的鐵球歸還後，武藏疲倦不堪，雖然擔心公主的安危，但是不知不覺睡在地上。











主要謎題或難題

POINT 1



它第一段攻擊是鐵球攻擊和火攻擊，不論它使出那一招，都會有硬直的時間，此時就可攻擊他的腳部，它會在攻擊前先揮動鐵球三次，在放出鐵球後武藏可利用邊跑邊跳的方式來回避，至於火的攻擊，則可用迴旋斬來破解，亦可不理會受傷的情況，跳過火圈以高速到它腳下作攻擊，最後若撞到其腳下放出的蒸氣，是會受到受傷，這點要特別注意，最後當它的體力扣至零時，就可將它拋出城外。



POINT 2



基本上它的攻擊方式與第一階段相似，唯一不同的是利用旁邊的柱作攻擊，它是利用鐵球打跌將旁邊的石柱來攻擊，同樣用邊跑邊跳的方式來回避，當它直接拿起石柱向武藏拋去時，就要立即到它腳前回避，然後加以攻擊，此外，在地上的石柱，可加以利用的，武藏可將它拾起然後拋向它，這樣它雙腳就會同時受到傷害。當它的體力扣至零時，就可將它拋出。

POINT 3



第三階段的它，多了一項跳躍攻擊，在它跳起時，要特別注意它的影子，從而知道它的落點，然後作出回避，在它破壞旁邊的建築物後，多會向下跳，因此多在畫面中央，而在它落到地面時，中間的水晶亦會露出來，這時必須乘這時間用光之劍作出攻擊，此外其鐵球攻擊是會先揮動兩次，同樣用邊跑邊跳的方式來回避，最後當它的體力被扣至零時，將它拋出町外就可。

第二章 新的旅途

第一章的行動範圍

雙子山A — 吊橋 — 雙子山B
雙子山B ▼ 急流
雙子山A、急流 ▼ 雙子山入口

蒸氣管制機內部 — 蒸氣管制機 — 雙子山入口 — 監獄入口 — 監獄
蒸氣管制機 — 蒸氣管制機之森
雙子山入口 — 艾美也古村
蒸氣管制機之森、艾美也古村 — 睡魔之森
徘徊之森 — 睡魔之森

也古列克城

故事

武藏睡醒後發覺自己身在不知明的地方，此時執事尤奇魯和使用人頭利班進來解釋，是他們將武藏搬來這裏，他們說出公主捉去被敵人擄去一事後，提醒了武藏，他為了返回自己世界便決定救回公主和這王國，二人便現在的情況說出，原來除了公主之外，還有三十五人都被擄去，他們都被水晶封着，不過由於要以武藏配時的力量是沒法救回王國，因此必須取得光之劍其餘的力量，即「五輪之書」，可惜唯一知道「五輪之書」位置的人都被敵軍擄去，情況非常之不利，事後尤奇魯被擄去的人名單交給武藏，希望能在他的路途中救出他們，另外，此外，還將特殊探測器交給武藏，這是當武藏接近水晶時，畫面兩旁的圓圈便會發出紅光，越接近時就會閃動得更劇烈，對尋找水晶很有幫助。

武藏準備就緒後便打算出發，尤奇魯吩咐他到圖書室一趟，因為可得知王國的事，武藏便依照他的話到圖書室去，來到城的圖書室，司祭自我介紹後便將王國的事相告，武藏聽完便離開此城，到艾美也古村。









艾美也古村 GO TO 雙子山

故事

武藏為了取得「五輪之書」便來到艾美也古村打聽情報，不過武藏由昨天到現在仍未有食物到肚，使他感到有點餓，於是便到村中的麵包屋先填滿肚子。之後他便在這裏打探有關「五輪之書」的情報，首先找這裏的村長，不過他卻向武藏提出要求，就是找回村中的小狗里羅，武藏唯有答應他(選：まかせなっちょろいもんさ！)，聽説小狗里羅就在雙子山入口(ふたゴ山)附近，於是便在晚上六時出發到雙子山去。

來到雙子山的入口，看見有隻小狗在島上，相信就是村長所説的小狗里羅，於是武藏便帶牠返回艾美也古村。





主要謎題或難題



POINT 1

在這兒因對岸有怪物阻擋而不能前進，此時利用雷光丸吸收像鬼般的敵人，就可取得「スモール」的特殊能力，以這能力攻擊對岸的怪物，然後跳到對岸再加多一腳，即場會被踏扁。



POINT 2

要如何才可帶牠回村？方法很簡單，只要在接近牠時，按□或△掣就可，如一般對敵人使用投技同樣，先將它拋到對岸，然後抱着牠回村就可。

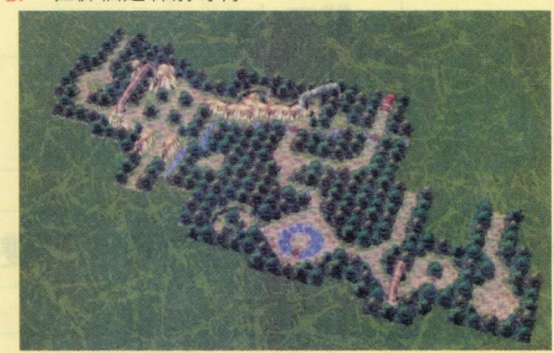
暫可拯救人數：1

艾美也古村 GO TO 睡魔之森

故事



將小狗里羅帶回村後，便到村長的家打聽「五輪之書」情報(當然要在天亮時)，他見武藏達成要求便介紹河邊的男子給武藏，武藏便立即前去找那人，可是那人因太久沒食過食物，已無力説話，希望武藏能給他水和麵包，武藏見他這麼辛苦，便到麵包屋買麵包和到井旁取水(選：ほらよっ！ぱんとみずだっ！！)，當那人食完後便回復精神來，他叫真，而且很希望回復自由，只要武藏幫他的話，就將「五輪之書」的下落告訴給他，武藏只好答應(選：よしっ！逃がしてやるぜっ！)，至於鎖匙就藏在徘徊之森(さまよいの森)，但由於這個森林是容易迷失方向，再加上只有里羅知道鎖匙位置，於是便由里羅帶領武藏找尋鎖匙的所在，里羅便先行出發，在徘徊之森前等待。



主要謎題或難題



POINT 1

由於這兒有蒸氣噴出，現時暫不能進入，所以可以不用理會，不過當蒸氣管制機的事件完結後，就可進入這兒，千萬不要忘記啊！



POINT 2

這兒有個奇怪紋章和一個寶箱，在現時階段是不能取得只寶箱的，這個紋章是與「五輪之書」有關連，因此千萬不要忘記這兒啊！



POINT 3

來到這裏很多荊棘阻住前進，需要用雷光丸吸收花形怪物的「ホッピング」能力，然後使用就能通過。



POINT 4

在這裏利用「ホッピング」的能力，可以跳過斜坡到上方去，在這兒能救出占卜師。

可拯救人數：4

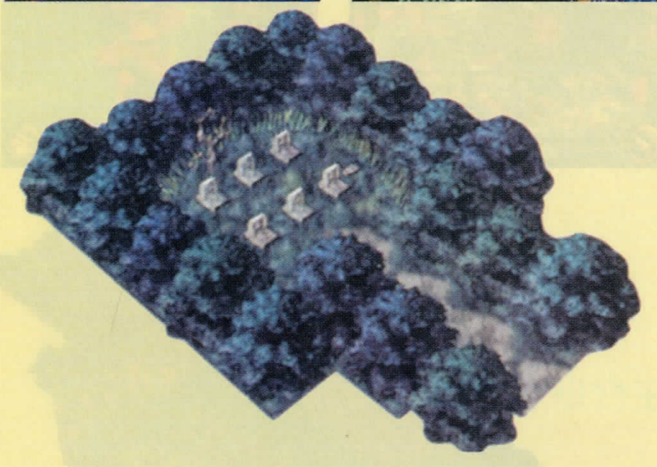
徘徊之森

故事

在徘徊之森前看見小狗里羅在等待武藏，進入後武藏看見這兒的路牌，寫着「這森林很容易迷失了方向的」告示，不久里羅已到應去的路，牠會不停地吠來提示武藏，這時只要跟牠所指示的方向前進就可，不過途中有不少怪物，要在牠找到去路時，應將怪物打倒保護里羅，不一會就來到一個墳場，這兒放置九個墓碑，突然里羅在其中一個墓碑不停吠，武藏上前推開墓碑看，結果發現一條鎖匙，於是便離開這個森林。











雙子山 A & 雙子山 B

故事

武藏帶鎖匙返回祥處，在晚上十二時後將鎖匙交給真，在他重拾自由後吩咐武藏到雙子山去，而且還要帶四支樹木去找他，說罷後便離開這裏，雖然武藏不明白他的意思，但是唯有依他的意思去做。

武藏來到雙子山，沿着路前進，在途中取得樹木後繼續前進，當來到山頂的瀑布旁時，再次遇上真，他說出找四支樹木的原因，原來武藏除須要取得「五輪之書」外，還要取得「傳說之武具」，否則是不能救回公主，這些「傳說之武具」分別在不同的地方，而其中一個就在這瀑布底，因此要武藏收集木頭，替他製做一隻木筏，然後進入瀑布底取「傳說之武具」，武藏道謝後便立即出發。





主要謎題或難題



POINT 1

在這吊橋的下方其實是有條繩索，跳下後除了有寶箱可取外，還有人等待武藏救援。



POINT 2

在條沒有樹葉的木柱，就是武藏需要找的木，可是要如何才取得這木呢？利用迴旋斬就可將它斬下，而再向它調查就可取得。

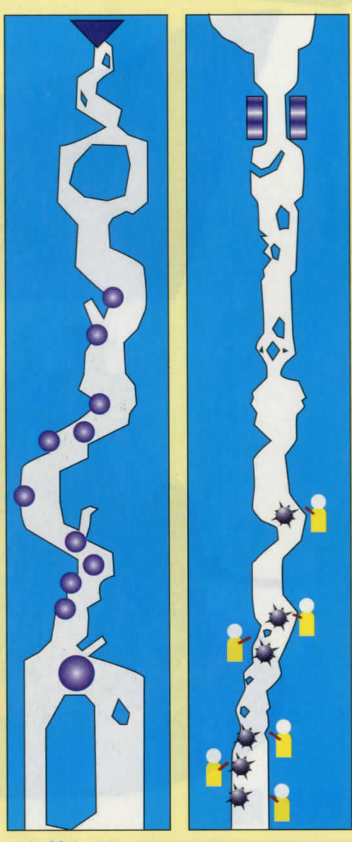
可拯救人數：6

急流



故事

武藏幾經辛苦終於到岸上，發覺自己回到雙子山的入口，不過在這裏可取得一件叫「おおきなうでわ」奇怪的道具，於是便帶它回艾美也古村，到鑑定屋鑑定。



主要謎題或難題

POINT 1

在這條河道中，由於水流很急，途中有不少固定的石頭，再加上不時有大石頭跌下，相信是第二章中最難的一個難關，雖然可在轉移木筏的方向，但千萬不要看少這些難關，當木筏到達後段時，在河旁有敵人投出流星鎚作攔截，而最重要的就是其木筏只能被擊中四次，否則…所以一定打醒十二分精神。

最有效的回避方法就是多利用跳躍，若見武藏已趕不及回避時，就以跳躍來化解，是一招非常好用的招式。(途中有不少錢可拿，千萬不要放過)





艾美也古村 GO TO 蒸氣管制機之森

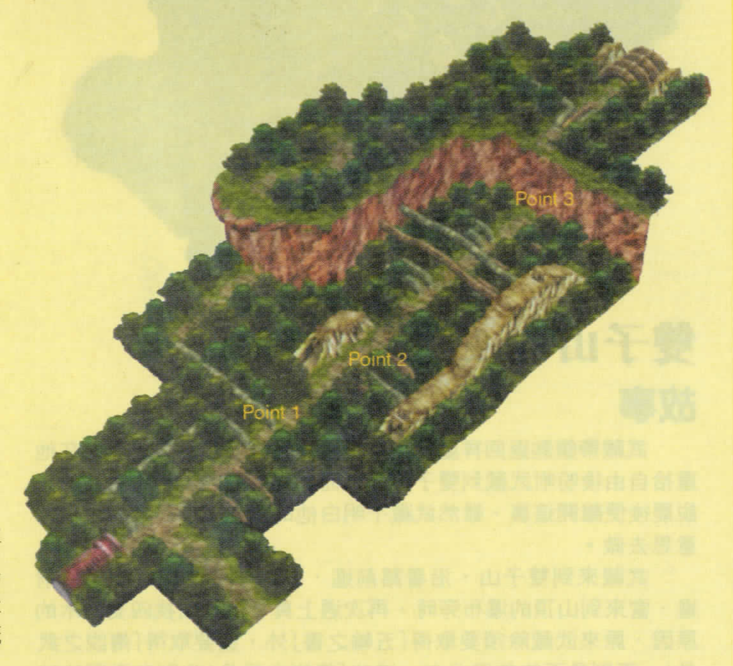
故事

武藏離開雙子山後便回艾美也古村去，將剛才取得的寶物交給鑑定屋鑑定，結果得知那是「傳説之武具」，在鑑定屋出來後發覺村中被濃煙包圍着，村長亦前來找武藏，他説出這是因為蒸氣管制機發生失控而引至的，雖然武藏並不想理會此事，可是由於這關乎這個國家的安危，只好先找有關的管理人。(選：わかったぜ)。

在雙子山的入口處附近，爬上左方牆壁就到可找到蒸氣管制機的管理人，管理人正為蒸氣管制機一事而煩腦，武藏上前詢問後，他希望武藏能阻止蒸氣管制機暴走一事，武藏為了這國家便一口答應，武藏取得蒸氣管制機的説明書後必須在24個小時內阻止蒸氣管制機暴走(即24分鐘)，因此武藏便事不延遲，立即趕去蒸氣管制機。







主要謎題或難題



POINT 1

由這兒開始，有不少蒸氣噴出，要小心這些蒸氣，當武藏撞倒時，就會受到傷害，最好等待它噴完蒸氣時前進，或是跳過這些蒸氣來前進。





POINT 2

雖然蒸氣會帶來傷害，但是其蒸氣管就不會，所以武藏是可以站在這些蒸氣管上，在這些蒸氣管上有不少東西等武藏取的。

POINT 3

取得第一件「傳説之武具」後，就可爬上牆邊到蒸氣管制機去，要爬牆的方法是跳向牆邊，然後□和△連打就可。

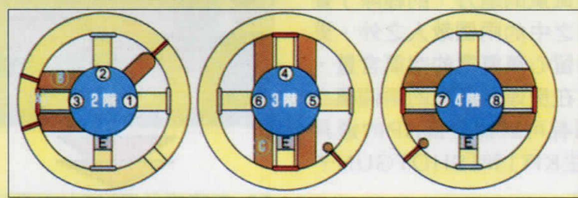
可拯救人數：2

蒸氣管制機內部

故事



經過蒸氣管制機森林，終於來到蒸氣管制機，武藏看過説明書後便開始嘗試進入內部，將門的蒸氣壓力降至零時，就可以進入，只要在限定時間內順序將八個管制機減壓就成功了。

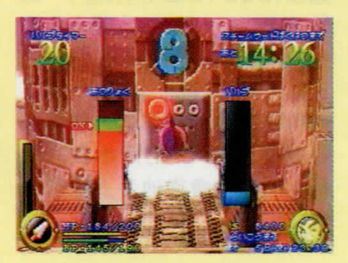


主要謎題或難題

POINT 1

要如何才能八個管制機減壓呢？其實很簡單的，在門前調查後，畫面的左右方分別出現兩條能量計，左方的能量計會不斷自動上升，當能量計的水平上升至OK的位置時，按□掣將能量截停，如果停在OK的位置內，右方的能量計就會上升，當右方的能量計上升至最高點時，門就會打開。至於那八個管制機的減壓方法與之前的同樣，但是需由1號管制機開始，不過越大的號數，其左方能量計的提升速度會越快，另外，在畫面左上方的時間是開關限制，如果在那時間限制內不能成功令下一個管制機減壓，那就要由1號管制機開始過。

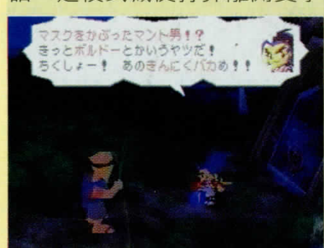


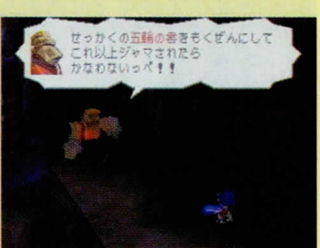


雙子山A的另一處

故事

成功解決蒸氣管制機一事後，武藏從管制機出來，管理人亦前來道謝，而且還將主因相告，原來是一名叫波魯特的男子前來這裏，令蒸氣管制機發生故障，而他事後便向雙子山逃去，武藏聽後便決定到雙子山查看，經過雙子山入口，來到雙子山A的另一處，果然真的看見波魯特這可惡的傢伙，武藏便立即上前問他公主的所在，可惜並得不到任何回答，相反他準備向上方移動，原來他來這裏的目的是為了取「五輪之書」，於是武藏便與他決鬥，誰先到步就可取「五輪之書」，經過一場比試，結果武藏先到達山頂，為了安全起見，便將大石推下，免給他出其他鬼計，武藏在山頂上利用光之劍利加多打碎刻有地之紋章的石碑，取得力量之一地之卷，此時武藏突然聽到聲音，原來是光之劍與他説話，之後武藏便打算離開雙子山。







主要謎題或難題

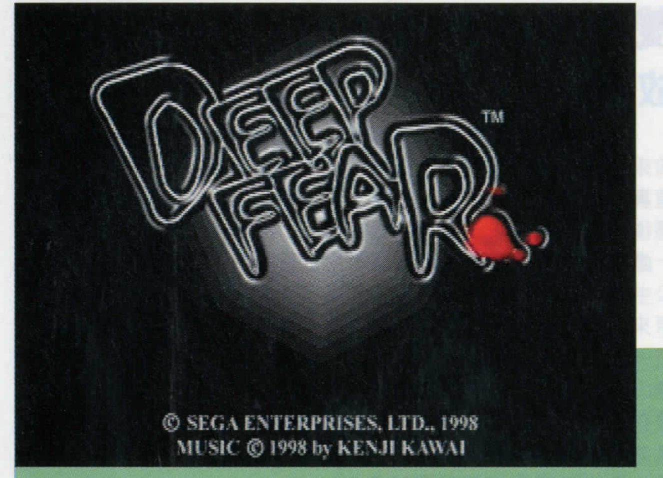


POINT 1

當比試開始時，就可以爬上牆壁，要不地按□和△掣，否則會輸給波魯特，取不到「五輪之書」。

TO BE CONTINUED…

TEXT：赤目黑龍



DEEP FEAR
完全流程式攻略最終回

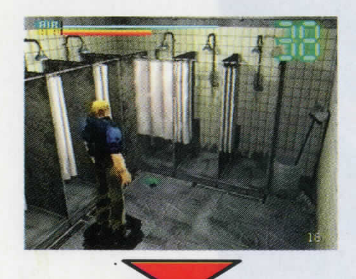


回到CCD AREA（續）

前回提要

主角約翰在APARTMENT-AREA之中，遇上了另一名的生還者「安娜」，然而，她現在要回到自己的AREA——「D. NETWORD-AREA」之中，然而，因為得到「DN-AREA」的鎖匙咭，所以，約翰可以到達這個AREA了。

71. 在這層樓的浴室之中，約翰可以找到手榴彈一個，記着要取，這是非常重要的道具！





72. 之後，在這層樓之中已沒有甚麼可以做，所以要到3F一行。

73. 在3F的倉庫之中，約翰除了可以補充彈藥之外，在書桌之上，更可以找到安娜的留言，在這裏約翰可以取得第2種武器——「SHOTGUN」。



74. 在同一層的「男性房間」之中，約翰可以找到「VCR 2」，這是一盒記錄片，不過，這盒錄影帶其實沒有大用的。而且，在書桌右邊的儲物櫃之中，更可以找到「SHOTGUN」的子彈。



75. 之後便要進入「DN-AREA」之中。然而，在前方是有非常多的敵人，而且這種新的敵人非常強橫，一定要使用「SHOTGUN」才能比較易將他們解決。



76. 在見到升降機之後，約翰應該行到走廊的左邊，在那邊的牆角有一個櫃，在這個櫃之中，約翰可以無限量的取得「空氣手榴彈」，記着要取夠才續行動，又或者約翰可以先用空氣手榴彈將那空間完全的注滿空氣。



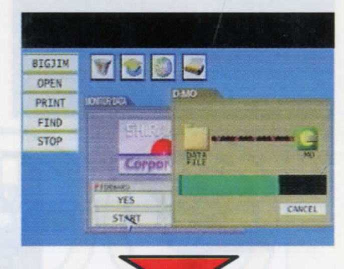
77. 在旁邊的「通信室」是一個通滿毒氣的地方，約翰除了要小心之中的兩個敵人之外，更加要留心氧氣罩的空氣含量，而且在房頭和房尾的兩個櫃之分別有可以補全部HP的道具「蘇生KIT」和「SHOTGUN子彈」。



78. 為了要找到燒焊器來打開通往「CCD-AREA」的閘門，約翰來到另一邊的房間（設備室），在那裏約翰會遇到一個日本人——「富士山 健」，如要取得他手上的燒焊器，便要為他取得「BIG JIM」潛水衣的資料，而約翰會從他手上取得一隻「MO碟」。



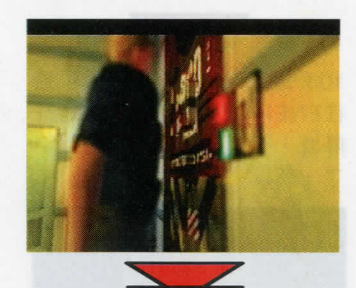
79. 之後，約翰便乘升降機到上一層，在左邊的「BIG JIM乘搭室」之中，約翰發現了一部電腦，只要在這裏使用那「MO碟」，便可以抄出「BIG JIM」的資料。



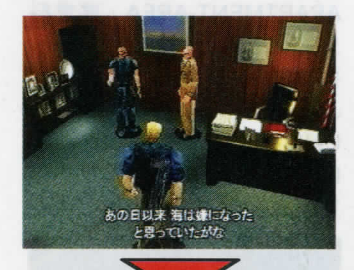
80. 在完成抄寫MO的行動完成之後，約翰便要將那隻已有資料的「MO碟」交回「富士山 健」，他在取得MO之後，便會將燒焊器交給約翰。



81. 在取得燒焊器之後，約翰便要立刻回到「APARTMENT-AREA」之中，回到3F之後，便可以打開通往「CCD-AREA」的閘門。



82. 回到「CCD-AREA」之後，約翰便要立刻前往昆西的房間，在那裏約翰會見到已死未婚妻的兄長「麥佳爾」（マッコイ），他便是特殊部隊SEAL的隊長（其實約翰以前也是SEAL的成員之一）。





83. 因為昆西要和SEAL的員開會，所以約翰只好先回ERS室休息一會。

84. 回到ERS室，約翰發現原來絲朗（シャロン）在他的房間之中，而正於此時，珍納又進來了，三人同處一室之中，好不尷尬，最後，絲朗先行離開。



85. 正於約翰和珍納在談話的時候，在鄰房的狄保亞突然大聲呼叫約翰，要他到房中一聚，原來，他是在偷看SEAL等人在開會的情況，結果是SEAL等人決定進攻「AIRUNIT-AREA」……而且在狄保亞房中約翰會找到「危機管理MENU」。



制止SEAL在AIRUNIT-AREA的攻擊

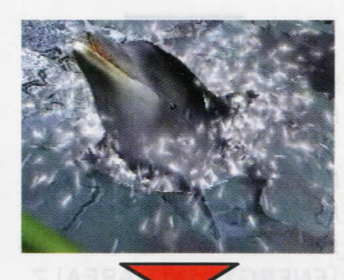
86. 約翰回到達主控制室後，向昆西陳述SEAL現在的行動是非常的危險，希望他可以命令他人門回來，可惜已經聯絡不上了，現在只有靠約翰前往通知他們回來……



87. 為了要前往「AIRUNIT-AREA」，約翰本應經過「DOCKING-AREA」到「AIRUNIT-AREA」的，不過，SEAL等人將通往「DOCKING-AREA」的閘門封鎖了，然而，經過一輪的「拳打腳踢」之後，閘門終於也打開了，而約翰則希望丹尼能為他準備「GONDOLA」（纜車），前往「AIRUNIT-AREA」。



88. 到達「DOCKING-AREA」之後，約翰不妨先到「SEA FARM-AREA」一行，在那裏約翰會遇上絲朗，同時，在這裏會發生「海豚EVENT」。（這EVENT只會在這時候發生！）



89. 之後，約翰便可以立刻趕往「GONDOLA乘搭處」，因為丹尼早已在這裏等候約翰，約翰只要乘GONDOLA便可以到達AIRUNIT-AREA。就在約翰前往AIRUNIT-AREA的同時，在AIRUNIT-AREA之中的SEAL隊員已經受到不知名的生物襲擊，然而，憑SEAL隊員的能力，也要死傷無數……





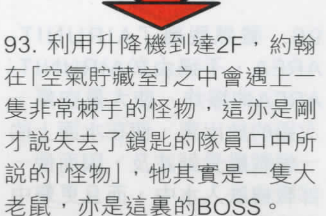
90. 在空氣精製室之中，約翰會發現兩具屍體，在遠一點的屍體身上，會找到一些「停頓手榴彈」（スタンクレネード），再向前行，在制御室的屍體之中，更可以找到「停頓手榴彈」和「SHOTGUN子彈」，而且，在這裏要將「空氣貯藏室」的鎖解除。



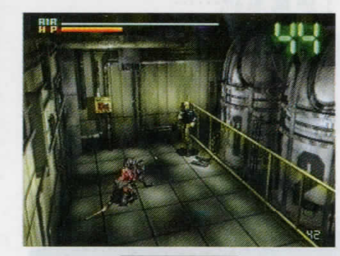
91. 此外，當約翰到達之後，在一個「未斷氣」的SEAL隊員口中，他得知重要的「鎖匙」已經被怪物搶去了，單憑他們的力量實在無法取回，不過，這條鎖匙究竟有何生呢？



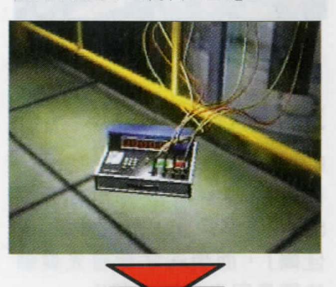
92. 當約翰來到倉庫前面之時，另一具屍體突然從上方跌下來，不過這屍體不會變形向約翰攻擊的。而在離開倉庫之後，剛才跌下來的屍體已經變成怪物向約翰攻擊。



93. 利用升降機到達2F，約翰在「空氣貯藏室」之中會遇上一隻非常棘手的怪物，這亦是剛才說失去了鎖匙的隊員口中所說的「怪物」，牠其實是一隻大老鼠，亦是這裏的BOSS。



94. 就算將那大老鼠消滅，戰鬥仍然未結束的，因為這裏已裝置了一個炸彈，約翰只有3分鐘時間離開這裏，不過在走之前記着要在老鼠屍體上取回「GONDOLA制御KEY」。





95. 因為只有3分鐘的時間，所以最好不要理會敵人，向着「GONDOLA乘搭處」直衝，利用先前得到的「GONDOLA制御KEY」便可乘GONDOLA離開。





96. 雖然脱離了AIRUNIT-AREA，不過由於AIRUNIT-AREA的爆炸，使大量空氣一次過的放出來，使在水面上的一艘戰艦受到波及，因而使一部戰機跌入水中，而且更擊中了供電系統……





救出狄保亞

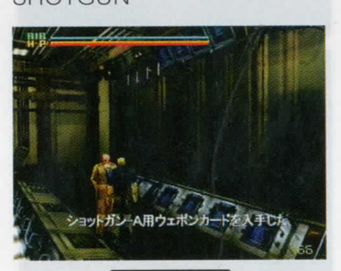
97. 回到「BIG TABLE」之後，從丹尼口中約翰得知有一個SEAL隊員回來，那人便是「麥佳爾」，而現在約翰首先要做的便是回去向昆西報告。



98. 回到主控制室之後，昆西向約翰説剛才的意外使「ENERGY UNIT-AREA」受到嚴重破壞，而且肯定會解體，所以現時最重要的是準備撤退，而狄保亞現在於「ENERGY UNIT-AREA」之中，現在約翰便要前往「ENERGY UNIT-AREA」將他救出來。



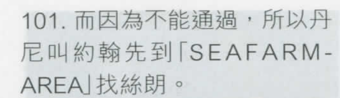
99. 在未離開之前，約翰要再與昆西談話一定，這樣，他便會將另一種的武器交給約翰，這是一種更加強力的SHOTGUN。



100. 為了要到「ENERGY UNIT-AREA」，約翰一定要先到「APARTMENT-AREA」一行，在3F通往「DN-AREA」的大閘之前，約翰會再次會遇上丹尼，由於安娜將自己反鎖在這區域之中，所以丹尼亦無能為力，就算他取得約翰身上的燒焊器，不過由於沒有燃料，所以……



101. 而因為不能通過，所以丹尼叫約翰先到「SEAFARM-AREA」找絲朗。







102. 約翰要經過2F的CCD-AREA閘門，然後才能到達SEAFARM-AREA，然而，在2F有非常多強勁的怪物，所以……小心一點為上！

103. 到達SEAFARM-AREA之後，記着立刻到飼育POOL，因為絲朗會給約翰通往ENERGY UNIT-AREA的密碼，那密碼便是「2751」。

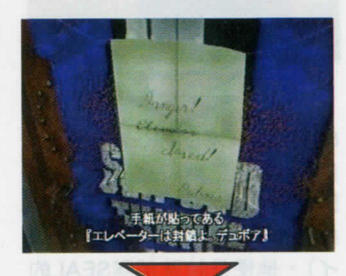


104. 乘SEAFARM-AREA的升降機便可以到達B2，在那裏一直向前行，過設施管理室，使用剛才得到的密碼，便可以到達倉庫之中，在那裏可以得到燒焊器的燃料。





105. 繼續向前行，便會發現通往ENERGY UNIT-AREA的升降機，不過已經被狄保亞封鎖了，所以……回頭吧！



106. 之後，約翰回到APARTMENT-AREA，將燃料交給丹尼。得到絲朗的指示，約翰要往DN-AREA，使用BIG JIM的潛水衣前往ENERGY UNIT-AREA。而在約翰前往DN-AREA之前，丹尼竟然希望他為自己向安娜示愛？！



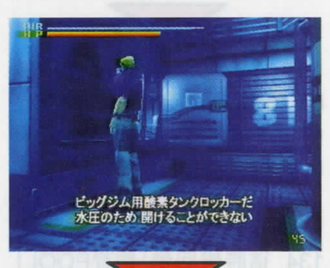
107. 到達DN-AREA之後，約翰便要立刻前往安娜的房間，安娜起初以為約翰在説笑，不過，當她知道基地要破滅之後，便帶約翰前往的BIG JIM潛水衣的地方。



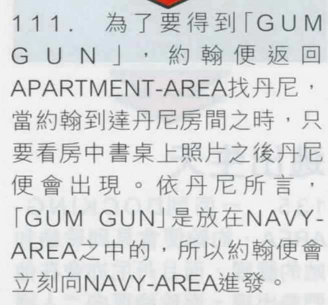
108. 到達BIG JIM乘搭室之後，原來那裏只剩下一件潛水衣，不過卻沒有氧氣股（エアタング），所以暫時不能使用，約翰要到上一層的「BIG JIM部件室」（ビッグジムパーツ室）取氧氣股。



109. 然而，當約翰到達「BIG JIM部件室」之時，那裏原來已經被水浸着，所以，那個倉庫的門是不能打開的，為了要早點使用潛水衣，約翰只有回去聽取安娜的意見。



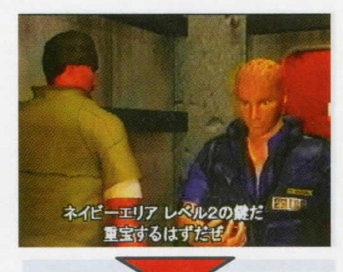
110. 在得到安娜的提示之後，約翰得知要打開那倉庫，唯一的方法便是修補那被損壞的外牆，要做到這點，便要取得海軍的「GUM GUN」(ガムガン)。



111. 為了要得到「GUM GUN」，約翰便返回APARTMENT-AREA找丹尼，當約翰到達丹尼房間之時，只要看房中書桌上照片之後丹尼便會出現。依丹尼所言，「GUM GUN」是放在NAVY-AREA之中的，所以約翰便會立刻向NAVY-AREA進發。

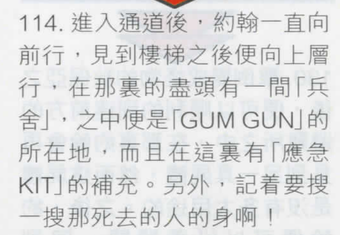


112. 當約翰到達DOCKING-AREA之後，原來丹尼早在等候，而且約翰從他手上得到了NAVY-AREA LEVEL 2的鎖匙咭。



113. 來到NAVY-AREA後，約翰要做的事便是回到E-POOL，使用LEVEL 2的鎖匙咭開啟之前不能開的門。

114. 進入通道後，約翰一直向前行，見到樓梯之後便向上層行，在那裏的盡頭有一間「兵舍」，之中便是「GUM GUN」的所在地，而且在這裏有「應急KIT」的補充。另外，記着要搜一搜那死去的人的身啊！







115. 回到2F，約翰可以到另一邊的通道，在中間有「資料室」，之中可以找到「VCR 1」和一些文件。於在資料室正面的樓梯，之上的「機房」是不能進入的，所以去不去也沒相干。

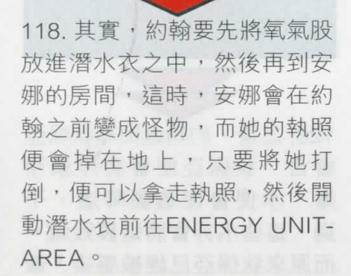


116. 得到「GUM GUN」之後，便可以回到「BIG JIM部件室」之中修補缺口，之後再在外面開動AS系統，便可以將房的水抽去。當然，之後便可以得到氧氣股。

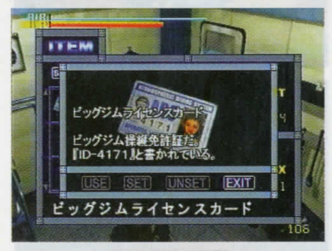


117. 當約翰回到安娜的房間時，她已經開始有點兒不對勁，而且她不見了自己的執照，所以無法給約翰開啟潛水衣的密碼。

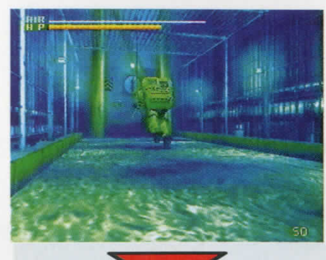
118. 其實，約翰要先將氧氣股放進潛水衣之中，然後再到安娜的房間，這時，安娜會在約翰之前變成怪物，而她的執照便會掉在地上，只要將她打倒，便可以拿走執照，然後開動潛水衣前往ENERGY UNIT-AREA。







119. 然而，在「CONNECTION PARK-AREA」之中，其實暗藏殺機，因為在這裏有一些頗為「難纏」的魚，在這裏最好是「避之則吉」，只要一直行便可以到達ENERGY UNIT-AREA。



120. 在ENERGY UNIT-AREA之中，厲害的敵人其實不算十分多，不過，為了安全起見，約翰最好還是先到倉庫一行，在那兒補充充足的彈藥，然後才到下一層繼續行動，不然，可能會有慘劇會出現呢！

121. 到達下一層之後，面對着梯的房間便是目的地，亦即是狄保亞所在的的房間，不過，來到這裏之後，從狄保亞口中得知這裏因為過熱而已經非常危險，為了要阻止這裏發生爆炸，一定要使渦爐降溫，而為了要完成這重要的工作，狄保亞會為約翰打開「冷卻水貯藏室」的門，讓約翰利用那裏的水使渦輪降溫。



122. 然而，當約翰到達「冷卻水貯藏室」之後，一個令人擔心的事發生了，因為約翰發覺那裏的活門被一些膠質封鎖着，因而不能使用，在無計可施之下，約翰只有回去控制室向狄保亞求助。



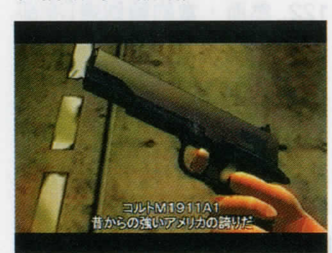
123. 為了要使渦爐，狄保亞認為要使用「C4炸藥」來將「冷卻水貯藏室」炸開，不過，要取得C4炸藥，便要到CONNECTION PARK之中的火藥庫取，隨後，狄保亞便會將密碼(3742)説給約翰知道。



124. 之後，約翰便要再一使用潛水衣進入水中，然後到火藥庫取C4炸藥。



125. 到達火藥庫之後，約翰非常輕易的便找到C4火藥，不過，他還發現另一個人，那便是SEAL唯一的生還者——麥佳爾，然而此時他已變成了半隻怪物，他會將一支「COLT M1911A1」交給約翰，之後便將這個火藥庫引爆。(註：在之前的倉庫之中可以找到MP5輕機鎗的武器咭)



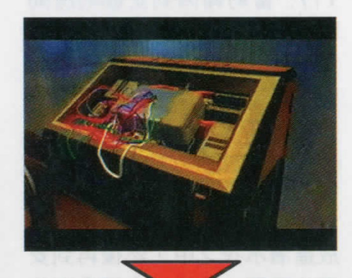




126. 將C4炸藥帶回給狄保亞，他便會教約翰如何使用。



127. 只要狄保亞的指示將C4炸藥裝在「冷卻水貯藏室」中的標板上，便可以將那裏炸毀。



128. 之後，約翰返回和狄保亞會合，狄保亞便會將炸藥引爆，水便會使這裏降溫，不過，這些水亦會將這裏毀滅。而原來狄保亞已經被感染，最後他決定留下來，而讓約翰一個人離開這裏。





129. 在進入隨道之後，約翰便會遇上變成了怪物的狄保亞，在這裏約翰要先打他一次，之後，在前方已浸水的通道之中要再與他一戰。





130. 擊倒變成怪物的狄保亞之後，便可以順利的到達前方的避難所之中，在那裏約翰會再見到另一具屍體，然而這屍體是沒有多大用途的。之後，約翰便可以沿着閘門，回到SEAFARM-AREA之中。



131. 在SEAFARM-AREA設施管理室之中，約翰會再遇絲朗，她來這裏的原因，原來是為了要將那海豚放走，可是，她不能拉動最後的把手，當約翰為她拉動最後的把手之後，她便會先行離開，不過……真正的慘劇便會發生。



132. 當絲朗一回到大型動物室之後，便被變成怪物的「牛」殺死了。之後，在絲朗身上會找到她房間的鎖匙。



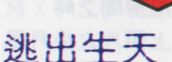


133. 回到SEAFARM-AREA B1，便可以進入絲朗的房間之中，在這裏可以找到絲朗的日記。



134. 這時候回到「飼育POOL」便會再發生海豚的EVENT，之後，海豚便會離開這裏。





逃出生天

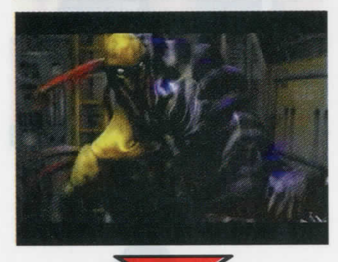
135. 一回到DOCKING-AREA，約翰便會見到珍納和她的腥腥，而且丹尼亦會在他們前出現，而珍納更向二人透露現在出現的不同種類怪物其實是因為他們在「進化」之中……





136. 本來，約翰想到可以乘坐SEAL用過的潛艇開的，不過，當他到達在ERS室下方的E-POOL時，發現珍納已經倒在這裏，原來那可惡的昆西將她擊暈，而自己則獨個兒乘潛艇逃走，可惜，在潛艇內原來早已有一隻怪物，結果當然是……這可以說是惡有惡報，天理循環……



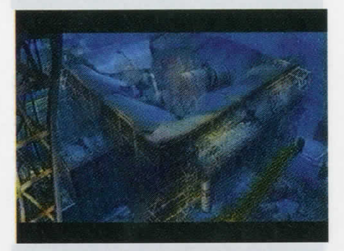


137. 現在，約翰和珍納可以逃生的路就只有「NAVY-AREA」了，所以約翰便要回DOCKING-AREA一行，不過，當丹尼正要為約翰和珍納打開動往NAVY-AREA的通道之時，變成怪物的安娜然再次出現，原來當時約翰並沒有將她殺死，而現在安娜將丹尼也……結果二人同歸於盡。





138. 到達NAVY-AREA之後，約翰可以在控制室之中找到珍納，不過，這並不代表事情就此完結，因為當基地爆炸之時，其餘波令到NAVY-AREA也翻倒了，所以約翰和珍納二人仍然被困深海之中……





139. 通訊系統因為這次的碰而撞被破壞了，所以現時最優先的任務便是要修好這通訊系統，使約翰他們可以向外求救。因此，約翰便要外出找尋修理通訊系統的零件。



140. 在這兒有兩條可行的路，如果約翰由正常的門口外出的話，便只能夠到達倉庫補充彈藥，不能得到甚麼特別的道具，至於要找到修理通訊機的部件則要由通風口爬出去了。



141. 在通道盡頭的兵舍之中，約翰可以得到一些非常重要的物資，約翰在這兒除了可以找到「無線部品A」之外，亦可補給一些「急求KIT」，如果約翰的體力不是全滿的話，便可以在這兒先補充一下，之後才取滿這些「急求KIT」。



142. 而通過梯級，便會到達2F，通過面對梯級的通道，便會到達一條T字形的通道，在中間的房間便是資料室，而對着資料室的巷中有一隻非常大的怪物，不過他不會移動，所以不用怕。



143. 在資料室之中，已沒有東西給約翰拾了，只有一個通風口可以給約翰通往隔鄰的「究研室」，在那裏可以找到「無線部品B」。





144. 至於最後的「無線部品C」，究竟在甚麼地方呢？原來，「無線部品C」便是在之前無法進入的「機房」之中，不過，在那裏有一隻非常巨大的敵人，要小心的是這敵人是會「生仔」的。





145. 之後，約翰便可以回到控制室之中，修理那通訊系統了，不過，珍納卻不見了，而且，在修理完成之後，約翰便可以得到另一種的武器，這是有510發子彈的「H&K G11」。





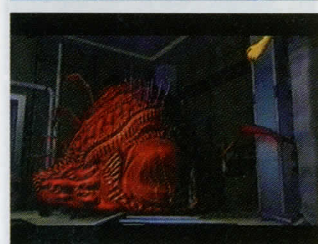
146. 其實，在完成一切補給之後，理論上是可以到從來未到過的「冷凍殺菌室」的，不過，現在應先再一次到「機房」，將另一隻巨大怪物消滅，否則，之後便會非常麻煩。

147. 然而，往「冷凍殺菌室」的路途不是非常平坦的，因為在修理完通訊系統之後，在E-POOL之中的怪物是非常恐怖的，理論上是打不到的，所以是走為上着。

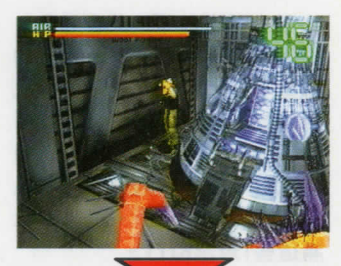


148. 在到達「冷凍殺菌室」後，約翰可以在電腦之中得到最後一份的文件，之後，珍納便會再次出現，不過，她將會變成一隻非常巨大的怪物，這便是最後BOSS的第一型態。這時候，一切的謎也解開了，原來「帶菌者」是那隻腥腥，牠原來是從太空回來的實驗品，而珍納一直也知道這事情的，不過，她只是希望可以藉着這腥腥使更多的病得以醫治……





149. 要輕易的擊倒這BOSS，一定要在太空梭的兩側向牠攻擊，這樣，牠便不能向約翰發動反擊，而在這裏應用盡HAND GUN攻擊，不要使用任何火力強大的武器，因為這些要留來對付BOSS的第二形態。在這裏亦不妨使用一些「空氣手榴彈」。



150. 當約翰消滅了變成了BOSS的珍納的第一形態之後，牠便會變成第二形態——亦即是最終形態，然而，這個BOSS的最終形態是非常難對付的，因為她的攻擊是先用強光使約翰不能移動，之後才進行攻擊，所以約翰要圍着太空梭走，這樣便可以避開她的閃光攻擊，然而，要擊倒她是一定要在正面攻擊她的，所以，這時便是使用強力武器的時候了。而如果情況許可的話，大可以多使用之前剩下來的手榴彈。





151. 在打倒BOSS的第二形態之後，她便會回復珍納的意識，而且她更叫約翰往「機房」將自爆裝置發動，之後，她便將自爆裝置的鎖匙交給了約翰。



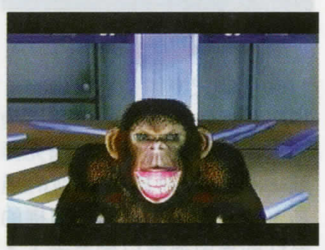


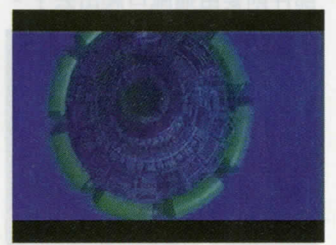
152. 最後，約翰到達機房，將自爆裝置啟動，之後，約翰只剩餘5分鐘，約翰要在5分鐘之內跑回「冷凍殺菌室」，乘太空梭離開。





153. 當約翰回到「冷凍殺菌室」之後，原來那腥腥也回來了，而且牠想衝向翰，幸而珍納阻止了牠這個行動，終於，約翰成功的乘太空梭離開了NAVY-AREA。

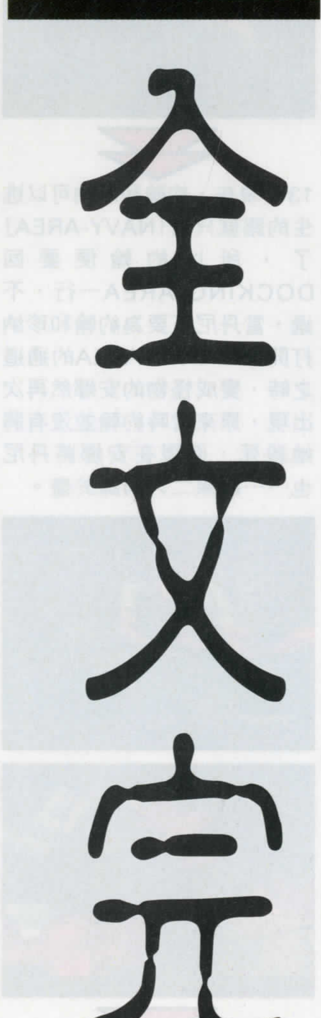


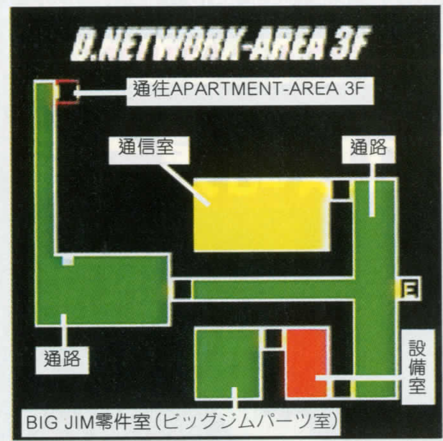


154. 原來，安娜的愛犬「RAMBO」一直在這太空梭之中，所以，這次除了約翰之外，「RAMBO」亦能逃出生天。此外，在基地之中的海豚亦逃了出來，他們3人便是這次事件的生還者了。








D.NETWORK-AREA 3F
通往APARTMENT-AREA 3F
通信室
通路
通路
設備室
BIG JIM零件室(ビッグジムパーツ室)


D.NETWORK-AREA 2F
倉庫
安娜的房間(アンナの部屋)
BIG JIM乘搭室
通路

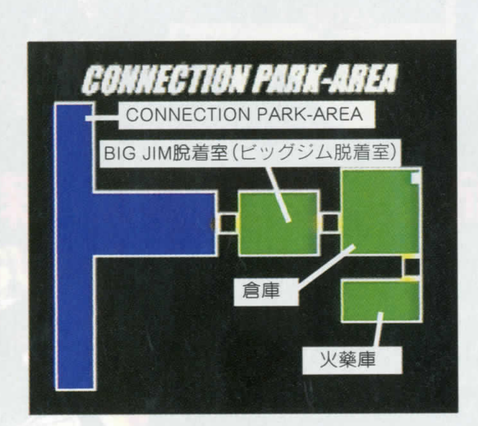

AIR UNIT-AREA 2F
通路
空氣貯藏室

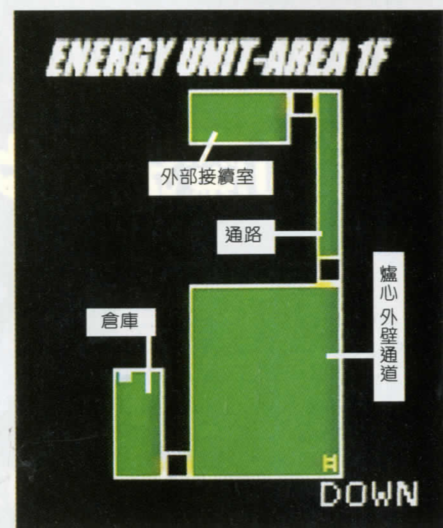

AIR UNIT-AREA 1F
AIR PUMP室(エアーポンプ室)
制御室
倉庫
通路
空氣精製室
GONDOLA乘搭處


SEA FARM-AREA B1
通往DOCKING-AREA B1
通路
飼育POOL(飼育プール)
絲朗的房間(シャロンの部屋)



SEA FARM-AREA B2
通路
設施管理室
大型動物室
倉庫
通路
通往SEA BAD TUNNEL-AREA


CONNECTION PARK-AREA
CONNECTION PARK-AREA
BIG JIM脫着室(ビッグジム脱着室)
倉庫
火藥庫


ENERGY UNIT-AREA 1F
外部接續室
通路
爐心外壁通道
倉庫
DOWN


ENERGY UNIT-AREA B1
通往SEA BED TUNNEL AREA
制御管理室
作業用通道
爐心 外壁通道
冷卻水貯藏室
UP


SEA BED TUNNEL-AREA
通路
避難所
通往SEA FARM-AREA B2
作業用通道
通往ENERGY UNIT-AREA B1

TEXT：零式迪爾

LUNAR2 ETERNAL BLUE

RPG　MEM
製造商：角川書店/ ESP/ GAME ARTS　發售日：7月23日
售價：6800日圓　容量：2CD　記憶：MEM
SEGA SATURN

維因的魔法少女登場！LUNAR2攻略第二章

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

莫名其妙的魔法測試

希萊等人穿過樹海後向東面前進到達了杜米斯(テミス)村，但這裡的關卡卻因收到「魔王」露西亞會路經此處的消息而不能通過，眾人唯有先到村內打探其他離開村鎮的方法。在村中酒吧會遇到一位穿斗蓬被頭半面的少女，她自稱是魔法都市維因(ヴェーン)的著名魔法公會的使者，並問希萊等人有否興趣參加魔法公會的入會試驗，當這名神秘少女知道各人因關卡問題而煩惱時，隨即表示願意為他們想辦法，接着便先行離去了。回到關卡再詢問那名關員仍是未能通過，這時那位神秘少女突然又再出現，並向希萊說只要越過杜米斯村附近的一座小山，便可到達關卡的另一面，不過山頂上有一間古老邪惡魔法師所居住的大屋，問希萊等人有否膽量挑戰，無奈下唯有先聽從她的說話。而這名古怪少女待眾人走上裏山後，自己卻靜悄悄的從近路前往山上。





■杜米斯之山道



經過一段不長的山路後便會來到那名少女所說的大屋，但之前先提議利用這條山路把各人提升至Level 20，及買齊在杜米斯村的最佳裝備才好進入。大屋內的佈置相當簡陋，牆壁像是紙糊似的，這迷宮內的怪物擁有強烈的魔法屬性，尤其是那隻會飛的女娃娃和火山怪，前者要利用珍的特殊技「夢見之舞」把她催眠才再攻擊，火山怪則要使用朗華的「怒りのダイス」攻擊，其實只要在施特殊技時留意一下施法對象頭上的×、○便可知道怪物有否魔法屬性。依地圖前進來到左上方盡頭會遇到這裡的BOSS機械小丑怪物，這傢伙的攻、守力亦不弱，而且更會使用催眠魔法，要用朗華的輔助魔法「清めの手」或多備可以解除各種異常狀態的聖水，當把它破壞至第二階段時，它會作出範圍性的攻擊，要多用「防守」指令把同伴間的距離加以分開。







魔法師公會當主—莉美娜

擊敗機械小丑後，剛才那位神秘少女又再次現身，並表演式的介紹自己，原來她的名字叫莉美娜(レミーナ)，是魔法師公會的現任當家，為要一試希萊等人的能力而特別帶他們到此參加測試，她介紹過自己後立即用非常熟練的商人口吻推銷希萊等人加入魔法師公會。從大屋的後門離開來到右方的懸崖旁邊，莉美娜會取出她那張「家傳之寶」的飛毯出來給眾人坐











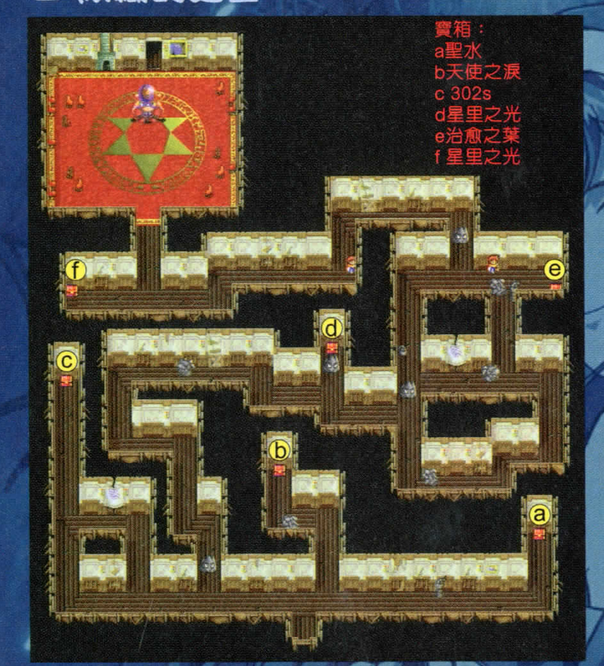
上，以後開始唸咒語令飛毯真的飛了起來，這時連希萊也開始對這位魔法少女另眼相看，就在這正需要最高集中力去維持飛毯能力的時候，莉美娜突然來一個「哈~吹！」，失去了法力的飛毯立時令眾人從空中跌倒在地上，而莉美娜的那張家傳之寶則掛在樹枝上難以取回了。



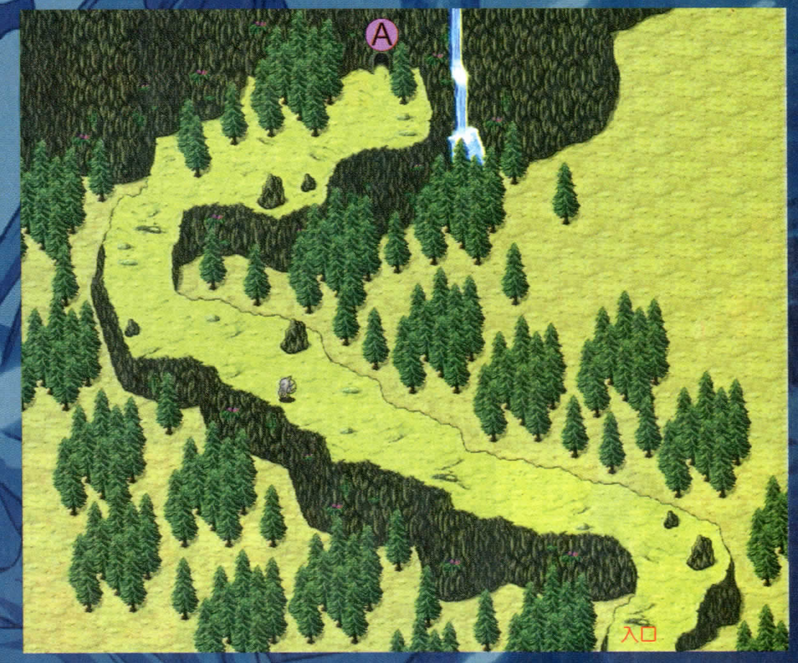


希萊等人大難不死後來到西方一段長長的比特(ベント)之山地，莉美娜的冰系魔法對這裡的怪物相當有效，不妨讓她多多表演。離開山地向西北行來到洛特(ノート)村，這個被譽為交易之村的地方商業風氣十分旺盛，而這村的最大特色，就是中間的湖畔令洛特分東村和西村兩部份。正當希萊等人想經橋通往西村時，里奧竟然已在此埋伏等候，心知不妙的眾人立即拔足逃走，里奧那班論盡的部下則塞在橋的入口處動彈不得，珍這時提議說不妨到杰班團長的馬戲團，利用他們的魔法箭飛過洛特村。

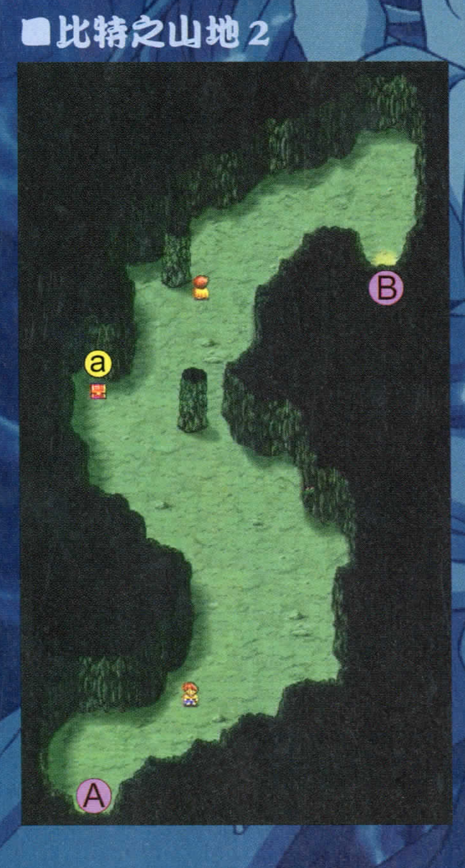
紙糊的迷宮



比特之山地 1



比特之山地 2





比特之山地 3

■比特之山地 4



■比特之山地 5



露西亞的新服飾



離開洛特村朝東北方走，正是杰班團長所說的嘉年華會所在地點瑪丹尼亞草原，會場內的喜慶氣氛令各人的緊張心情輕鬆不少，來到會場上方的馬戲團找到了杰班團長，這時里奧及他的部眾亦終於趕至，並不斷向杰班詢問魔王露西亞的下落，幸好杰班只需幾句說話便將這單純的白騎士打發掉了，事後他覺得露西亞這一身紅色的裝束實在過份惹人注目，提議珍不妨帶她到團內的服裝間換一件便服。



就在幾位少女正為露西亞選衣服的時候，朗華這好色神官竟打算在門外偷看，想做護花使者的希萊當然加以阻止(其實內心也想看)，服裝間內露西亞正被幾位小姐換上不同的戲服玩弄着，這時朗華及希萊卻因衝撞而跌入房內，無知的露西亞還以為希萊是入來幫她換衣服，而他們的下場就是被三位憤怒的女強人打至半空……

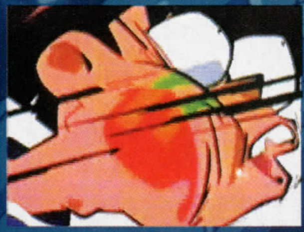








從天空跌回地上的希萊及朗華，仍要被珍和露比大罵教訓一餐，但應痛得半死的希萊在看到換了一套漂亮衣裳的露西亞後，卻立時什麼痛楚也渾然忘記了，而露西亞看到希萊那張欣賞自己的表情，不自覺地展露了一張普通少女的害羞笑容。







道具一覽表

名稱	效能	範圍
いやしの葉	HP 小量回復	單體
いやしの木の実	HP 大量回復	單體
いやしの果実	HP 完全回復	單體
生命の宝珠	同伴全員 HP 大量回復	全員
星くずの光	MP 小量回復	單體
白銀の光	MP 完全回復	單體
飛竜のツバサ	返回迷宮入口	特殊
毒消し草	解除中毒狀態	單體
清めの水	解除麻痺狀態	單體
聖なる水	解除所有異常狀態	單體
ディスペルドリング	解除數值變化	單體
天使の涙	恢復戰鬥能力	單體
白竜のツバサ	脫離迷宮，可無限次使用	特殊
ルーシアのメダリオン	可回到曾到過的地方	特殊



特殊裝備

名稱	作用
天使の指輪	氣絕時自動回復一次
いやしの指輪	戰鬥時每回合回復 HP
星くずの指輪	戰鬥時每回合回復 MP
身かわしの指輪	以一定確率回避敵人攻擊
シールドリング	減輕物理系的損傷率
フォースリング	減輕魔法系的損傷率
守りの指輪	提高「防禦」值
耐魔の指輪	提高「魔防」值
幸運の指輪	提高「幸運」值
バリアリング	提高「防禦」「魔防」及值
守護の指輪	因應能力值提高「防禦」值
抗魔の指輪	因應能力值提高「魔防」值
地竜の指輪	減輕雷與風魔法的損傷率
雷神の指輪	減輕地與水魔法的損傷率
ミヅチの指輪	減輕雷與火魔法的損傷率
鳳凰の指輪	減輕水與風魔法的損傷率
風神の指輪	減輕火與地魔法的損傷率
精霊の護符	減輕所有屬性魔法的損傷率
リフレッシュリング	防止毒攻擊
レジストリング	防止麻痺
ウェイクリング	防止被催眠
アミュレット	防止被魔封
タリスマン	防止混亂
フレッシュリング	防止毒攻擊、麻痺、催眠
クリアリング	防止混亂、被魔封
三連リング	防止全部異常狀態
デーモンリング	可得到絕大的魔法防禦力
ガウスの首飾り	戰鬥時能回復體力
レミーナのガマグチ	戰勝時能增加獲得的金錢數目











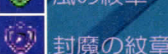




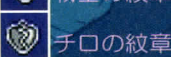
紋章一覽

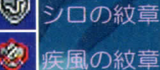
名稱	作用
地の紋章	能使用地系的魔法
雷の紋章	能使用雷系的魔法
水の紋章	能使用水系的魔法
火の紋章	能使用火系的魔法
風の紋章	能使用風系的魔法
封魔の紋章	能封住特殊技的神秘紋章
魅惑の紋章	能令敵人混亂
鎖の紋章	能麻痺敵人
毒蛇の紋章	封有劇毒之力的紋章
夢魔の紋章	封有令敵人入睡的魔法
魔眼の紋章	能提高精神力
報復の紋章	可將受到的傷報復於敵人上
聖光の紋章	攻擊時能給收 HP，裝備杖時無效
戦士の紋章	能提高攻擊力
チロの紋章	能提高敏捷度
狩人の紋章	能提高器用值
シロの紋章	能提高移動力
疾風の紋章	增加攻擊回數，裝備杖時無效
魔神の紋章	普通攻擊變成範圍攻擊，裝備杖時無效
鬼神の紋章	普通攻擊變成貫通攻擊，裝備杖時無效
魔剣の紋章	能將紋章之力傳到武器之上
女神の紋章	能將紋章力量再度提升
白竜の紋章	能使出「白竜の守り」及提高各數值
赤竜の紋章	能使出「赤竜の怒り」及提高各數值
青竜の紋章	能使出「青竜のいやし」及提高各數值
黒竜の紋章	能使出「黒竜のなげき」及提高各數值





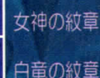














F-ZERO X





《F-ZERO》這名字，相信沒有玩者未聽過，這個未來賽車遊戲曾一度令賽車遊戲迷徹夜不眠的去鑽研技巧。過了數年的光陰，其新作《F-ZERO X》在N64中出場，今期就為三個杯賽的賽道作出賽道評述，一起向勝利之道進發吧！

RAC　製造商：任天堂　發售日：發售中
價格：5800日圓
MPLY　NINTENDO 64

Present by：山寺良牙

時速超過1 000km/h的賽事

★★★ JACK CUP ★★★

三個杯賽中難度較易的一個，可以用來熟習控制方法，應付將來的賽事。

ROUND 1 —— MUTE CITY

路面闊，彎位少，可偏高速優先。



■ 1.開車後過了右彎後，直路中線位兩個DASH位最好全部取得，最得第二個後便會立刻轉彎(可付加重心向右)，小心不要撞到牆。

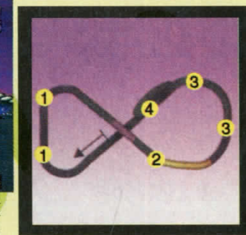


■ 2.過隧道後便是補ENERGY點





■ 3.之後其左方大彎位盡量維持著中線位以便取得彎位中及大回環中間的DASH位



■ 4.過了大回環後，臨衝線前的跳台可先按BOOST再在跳起時將控制桿向上移，以達到強勁加速效果，但記著衝線後很快便再到第一個右彎位。

ROUND 2 —— SILENCE

純高速賽道一條，車的最高速重視過車手的駕駛技術。



■ 1.由於車只注重於高速度，所以加速力會十分低，但不用氣餒，開車後維持著中線，DASH位就在前面。

■ 2.另外，賽道中亦有數個連續DASH點，好好利用他們便可在一個圈內追至十甲。







■ 3.DASH位出現位置(由起點至終點)：中、左、中、左、中、右、左、中，而其中的「左、中、左、中、右、左、中」的是連續出現的，玩者只要盡量取得「左、中、左、中、右」便已十分足夠，因為太過快的話，就算是GRIP力有A級的車也會容易「失去控制」。

■ 4.通過隧道後便是補給站，在之前用太多BOOST便可在此補回大部份的ENERGY。



ROUND 3 —— SAND OCEAN

是偏高速賽道，賽道的特色是90%以上的地方在管道內，玩者可以玩到天旋地轉，別有一番風味，但……





■ 1.雖說是管道內作賽，但如果玩者不維持好車所走的路線，任由車在管外團亂拋的話，出隧道時便很有可能因離心力而將被拋出賽道外(雖然看圖片看不到)。



■ 2.出了第一條隧道後，會有一個長長的S彎，在兩個彎位轉接點路面(即由右彎改為左彎時)的左方有個DASH點，這對取得排名十分有幫助。



■ 3.過了S彎後便進入第二條管道，在出口附近的左方路面(以水平計算)有DASH點，玩者可利用來追上去；另接著便是補給站，在LAP 3便要趁這個機會連按多個BOOST衝上去。

■ 4.雖說碰到其他的車會扣能源，但在管道內離心力這麼強，想撞不到也是奇事，所以此賽道，不到最後關頭或是最後路段也不要多用BOOST，以免走不完全程還被對手「撞爆」。





ROUND 4 —— DEVIL'S FOREST

同樣屬偏高速賽道，特色是賽道內有兩個急彎，亦有一段天旋地轉的直路。



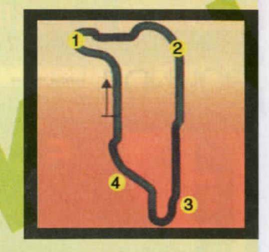
■ 1.開車後不久第一個向右急彎便出現，為了避免令車剷上泥地而慢下來，在轉此類彎時可附加R掣，將車的重心移向右方，這樣便可輕易通過。



■ 2.過了第一個急彎及前面的小S彎後，賽道中線有個DASH點，取得它後便可利用大直路追過多位對手。

■ 3.但過了大直路後便立刻到第二個急彎，只要不慌張的話便可順利通過。





■ 4.在兩條隧道之間的路面中線位會有DASH點，若玩者不能取得，便很難追上來；另通過第二條後便是補給站。

ROUND 5 —— BIG BLUE

是偏高速賽道，賽道的特色是90%以上的地方在管道內，玩者可以玩到天旋地轉，別有一番風味，但……



■ 1.雖說是管道上作賽，但如果玩者不維持車所走的路線，任由車在管外圍亂抛的話，便很有可能因離心力而將被抛出賽道外(雖然看圖片看不到)。

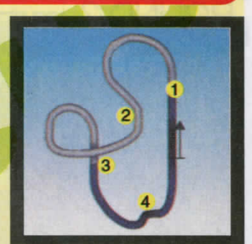


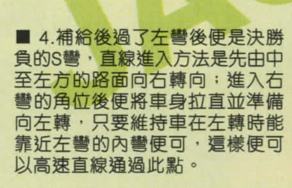
■ 2.賽道中亦有數個DASH點，可是由於他們在管外不同位置，要全部取得絕不容易，唯一的方法就是在遠遠看到它時便看準時機衝過去。





■ 3.一離開管道後便是補給站，之前撞車次數太多的話便要趁這個機會了。







■ 4.補給後過了左彎後便是決勝負的S彎，直線進入方法是先由中至左方的路面向右轉向；進入右彎的角位後便將車身拉直並準備向左轉，只要維持車在左轉時能靠近左彎的內彎便可，這樣便可以高速直線通過此點。

ROUND 6 —— PORT TOWN

仍是偏高速賽道，但今次的則是技術著重於速度。



■ 1.開賽後不久便看到DASH位就在前面，但其實這可說是一個陷阱，原因就是前面有個比較急的S彎，除非你有十分的信心，否則取了這個DASH後是十分難順利地通過接下來的S彎。



■ 2.之後出隧道後，便看到右方路面有一條藍色路面，這其實是冰路，是會滑溜的，當然對轉向亦有問題，所以轉這個彎時最好偏著左方的路面通過。



■ 3.之後在一個幅度較低的彎角中線的DASH還可不取，但之後收窄路段的三個DASH便必取，原因何在，看下去便知。







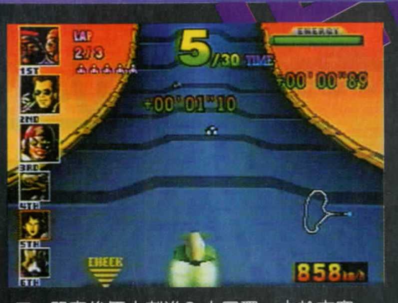
■ 4.當然是一個大跳躍，這就是本版最大的技巧，在跳躍時，同時將捍推向上，這時車速會突然增加很多，而車所飛的距離亦相對縮短；相反地不理他的話，車速會下降，所飛的距離亦加遠，本人最高取得1659km/h。落地後再轉過彎，補給站及終點便在望。

★★★ QUEEN CUP ★★★

難度屬中等，到了此杯賽便開始沒有圍欄的路段出現，小心不要飛出賽道。

ROUND 1 —— SECTOR α

由於賽道彎位不多，屬高速賽道。



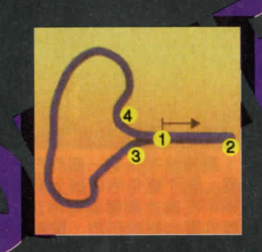
■1.開賽後便立刻進入大回環，由於本賽道路面起伏幅度高，加上有扭曲的路段，視野會受到一定阻礙，小心不要在高速時過不到彎或與對手碰撞。



■2.賽道中有兩個DASH點，其一在扭曲路段中的中線位，另一在隧道中的中線位。



■3.在整條賽道中，除了過彎的地點外，最好使用中線位行走，原因是通過扭曲路段後，賽道會突然收窄，如果來不及的話，有可能會高速撞到兩邊牆「通處彈」。





■4.出隧道後扭過一個扭曲彎便是補給站，之後終點在望，趁現在用BOOST拋離對手吧！

ROUND 2 —— RED CANYON

賽道基本上是正方形，原屬是最高速賽道的，可是由於幾乎屬直角，而且又多連續跳台，所以設定時有一半是偏高速便已足夠，本版亦是訓練在跳躍時好好利用上桿來加速的一版。



■1.一開賽便有DASH位在前，利用他一口氣追上前面的車。



■2.之後連續跳台便會出現，每一個跳台的中線位均有DASH點，好好利用他們可追上很多對手。



■3.跳躍時，要小心盡量不要觸及控制桿的左右方，否則……





■4.通過一大段跳台後便是補給站，要留意補給站雖長，可是仍是被跳台一分為二，小心不要記著補給而在補給時給對手追上；另外，補給過後便是終點了。

ROUND 3 —— DEVIL'S FOREST 2

雖看下去十分複集，但實際上其賽道路面寬闊，且彎位角度不大，可偏向高速設定。



■1.開車後在第一個彎位及隧道中的中線，有DASH位。





■2.之後便要小心賽道中的波浪路段，原因是就算是玩者使用平常的速度，也會令車躍起在半空中一段時間，好好利用的話可追上不少位置；但利用不善的話可招來殺身之禍，各位玩者也知是甚麼的了。





■3.在第三個躍起路段，跳起時便會看到前面是有個彎位，玩者不可太過心急在跳起時扭彎，待落地時再扭彎也不遲。



■4.扭過大斜彎後，便到達賽道中唯一最難的地方——一連續S彎，基本上在這段路中不想撞難是十分難的，但就算是撞欄，最好是「HIGH、HIGH」(貼近/倚過去)就算。



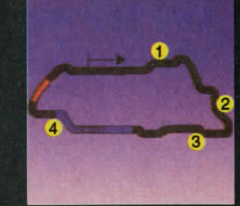
ROUND 4 —— MUTE CITY 2

屬偏高速賽道，彎角雖多，但由於路面寬闊，所以要注意的彎角只有兩至三個而已；另外本賽道中是沒有任何DASH點，可說是純技術表現的一條賽道。



■ 1.開賽後，走了不久便是連續S彎，但由於路面寬闊，因此玩者只要多利用內彎角，便可順利地通過這路段。







■ 2.通過兩條隧道後，進入第三條隧道前，會遇上賽道中其由一個急彎，好好利用重心向右的方法便可輕易通過。



■ 3.過隧道後，便是本版最重要的部份，利用左線的跳台飛過其收窄路段，落地後再維持左線通過另一收窄路段；之後在隧道中便要立刻倚向右線，其原因是最後一個收窄路段是右邊的。



■ 4.通過收窄路段後，剩下的彎位及S彎相信是難不到玩者的。

ROUND 5 —— BIG BLUE 2

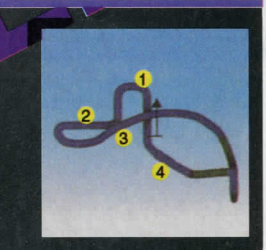
賽道彎位雖急，但由於直路較多，可使用偏向高速設定。





■ 1.開賽後立刻出現的S彎的彎角已十分急，要好好利用重心移動。

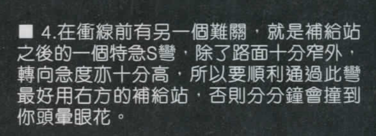




■ 3.在沒圍欄路段中要小心地駛，特別是開賽後不久，有過多的車聚在一起，不要將方向桿扭得過左或過右，以免過不到車之餘又飛出賽道；通過此處後要留意賽道中另一個DASH點是在賽道的中線位。



■ 2.之後便是首次出現的沒圍欄路段，在進入後不遠的地方可看到DASH點，得到當然好，但取不到的話也不要刻意去取，以免取不到之餘又飛出賽道。



■ 4.在衝線前有另一個難關，就是補給站之後的一個特急S彎，除了路面十分窄外，轉向急度亦十分高，所以要順利通過此彎最好用右方的補給站，否則分分鐘會撞到你頭暈眼花。



ROUND 6 —— WHITE LAND

雖然賽道中有段大直路，可是賽道中的彎角位亦不可看少，除了速度外，亦要倚重其回復力。





■ 2.通過一段小小的沒圍欄路段後便會進入大回環，之後其中一個重頭戲便開始，從中線取得DASH點後，前面就是一大段沒圍欄路段，特別是開賽不久，這處的車特別多，碰到其他車的話分分鐘會跌離賽道。



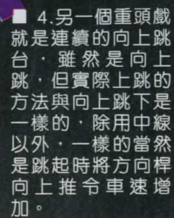
■ 1.開賽後不久的S彎雖要命，但這也不要緊。反而一出隧道後，突然收窄的路段中便要小心，因為沒圍欄路段就在前面。





■ 3.通過沒圍欄路段後便進入S彎，這處絕不可令車失控，因為另一個重頭戲即將開始。





■ 4.另一個重頭戲就是連續的向上跳台，雖然是向上跳，但實際上跳的方法與向上跳下是一樣的，除用中線以外，一樣的當然是跳起時將方向桿向上推令車速增加。

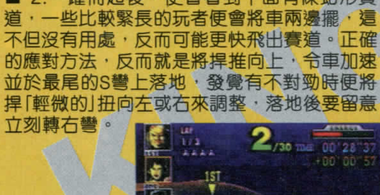
★★★KING CUP★★★

三個杯賽中難度最高的一個，要有充份的駕駛技巧及純熟的技術，路面大多頗窄，而且很多路面沒有圍欄，加上又多死亡彎位，除了增加了其難度外，刺激性亦增加了不少。

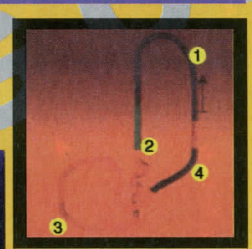
ROUND 1 —— FIRE FIELD

看以十分復集，但實際上是不折不扣的高速賽道。





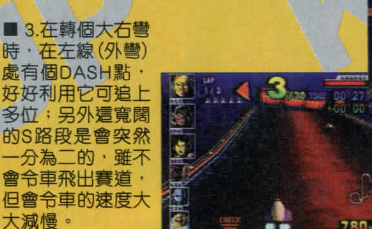
■ 2.一躍而起後，便會看到下面有條蛇形賽道，一些比較緊長的玩者便會將車兩邊擺，這不但沒有用處，反而可能更快飛出賽道。正確的應對方法，反而就是將捍推向上，令車加速並於最尾的S彎上落地，發覺有不對勁時便將捍「輕微的」扭向左或右來調整，落地後要留意立刻轉右彎。



■ 1.開車後轉過一個大彎後，賽道便會收窄，亦有圍個DASH位在前面，而賽道中最驚險的跳台就在前面。




■ 3.在轉個大右彎時，在左線(外彎)處有個DASH點，好好利用它可追上多位；另外這寬闊的S路段是會突然一分為二的，雖不會令車飛出賽道，但會令車的速度大大減慢。

■ 4.通過S路段後會有段上山路段，在該路段是絕對嚴禁使用BOOST，否則便會如圖所示。

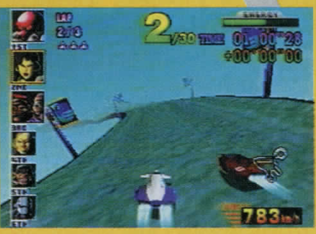
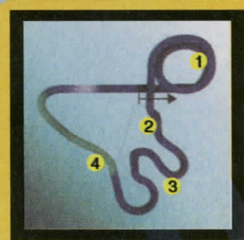


ROUND 2 —— SILENCE 2

賽道彎路與直路的比例平均，但仍算是偏高速賽道。



■ 1.開賽後前面的大彎的右線(外彎位)有兩個DASH位

■ 2.之後賽道會收窄，賽道中線有DASH點，可是前面就有個極難過的連續S彎，路面窄，加上又有砂地，如果不想撞得太傷的話，可利用一下砂地來減低速度避免失控。



■ 3.過了一段小的連續S彎後，又到一段大的S彎，這三個彎路面雖闊但彎度極急，利用重心來過反而是一個好方法。

■ 4.之後便是本賽道「最正」的地方，不單只沒圍欄，就算是路面也是左右起伏的，而且還有少許彎角，非常「難過」，但際上，玩者只需輕輕的扭控製桿便可輕易通過。



ROUND 3 —— SECTOR β



本版最大的特色，相信是賽道中的兩個大回環了，那一個高速度的車當然是必要的。



■ 1.開賽後轉了一個絲後，路面便會向中間突然收窄，此時該維持著中線，駛過兩個DASH位，並且「飛」至第一個沒有圍欄的大回環。



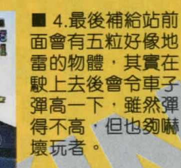

■ 2.在賽事初段由於有太多車聚集的關係，千萬不要被碰離賽道。在過了第一個大回環後，便會到上山路段，在過度傾斜的地方絕不可使用BOOST。




■ 3.在第二個大回環中，雖有一段時有圍欄，但進入另一段時，由於視野關係，會看不清進入，沒有圍欄路段，於是有很多現者便在此段飛出賽道。



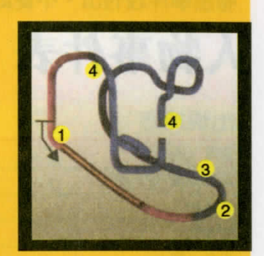
■ 4.最後補給站前面會有五粒好像地雷的物體，其實在駛上去後會令車子彈高一下，雖然彈得不高，但也夠嚇壞玩者。



ROUND 4 —— RED CANYON 2

看上去似平平無奇，但實際上賽道是充滿殺機的，用高速度玩下去便知的了。





■ 1.開賽後不久路面便立刻收窄，窄到只可讓三架車並排而過，一進隧道後便會取得DASH點。



■ 2.之後賽道會進入上山階段，到最高點時嚴禁使用BOOST，否則……。另外賽事初段有過多車集在一起，碰撞是少不了的，唯有找空隙越過他們。

■ 3.接下來會突然到落山段，這時用BOOST去追上前車是最好不過的了。跟著在補給站前的一個左彎，由於彎角太急，最好附加重心移動來通過。



■ 4.別以為見到這麼窄的補給站便心感不安，其實在終點前有另一個補給站，該處的面積比之前的較闊。

ROUND 5 —— WHITE LAND 2

看似十分簡單，可用高速設定，你答對了一半，其實玩下去時，便不是這回事。



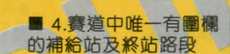
■ 1.本條賽的特色是：其一、除起站及補給站範圍外，其他地方全是沒圍欄的；其二、賽道是以「鑊形」設計的，其離心力十分高。




■ 2.所以在賽事中，微細的操控技巧及使用重心移動是重要的一環。



■ 3.賽事中大可不用理會撞不撞車，著重的反而是盡量將車的位置駛在「鑊形」賽道的 部，不要令車駛得太近邊，否則便會因離心力將車由另一方拋出賽道外。



■ 4.賽道中唯一有圍欄的補給站及終站路段



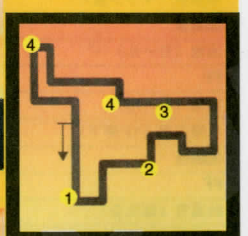
ROUND 6 —— MUTE CITY 3

看來似曾相識，啊！是美國的太陽城賽道，所有彎肯均是直角，又有三十架車一起走，怎做好呢？反正是多直路賽道，就用偏高速設定吧！



■ 1.本版路面寬闊，過彎時絕對有足夠的位置，唯一要考的技巧，看來就只有過正角彎角及利用跳台的技巧。



■ 2.過彎過方面，由於所有彎角均是直角，所以要既快又準確地過的話，大多使用由「中至外檔殺入內彎角，再駛回中至外線」這樣的方式，但「再駛回外線」的方式對於連續的彎角來說就不太好用了。



■ 3.另外本賽道DASH位及跳台位也有不少，可是出現位置卻令人十分討厭，大多設在彎角前。使用跳台時，當車一躍的話便要立刻將桿推向左或右，順著彎位來落地，否則便會飛出賽道，還有落地時本人不保證不撞欄的。




■ 4.最後賽道中有兩個「死亡彎角」，對付他們可用「兩段過彎法」或「在過彎時附加重心移動」。



看到頭暈的EVENT表

女主角之夢2～HEROINE DREAM 2～

上期由於版面關係，不能將所有人物的特別事件表刊出，今期才會將遊戲中主要五人的特別事件表刊出。不便之處，敬請見諒。

SLG　MEM
製造商：MAP JAPAN　發售日：發售中
價格：6800日圓　記憶：1 BLOCK／SAVE
PlayStation

人物事件表　御前靜

Present by：山寺良牙

出現地方	事件	出現條件
課室（教室）	看漫畫的靜	第1年4月第1週～第2年12月第4週、御前靜關係30以上、御前靜感受性100以上
二樓走廊（2F廊下）	不知為何發怒的御前靜	御前靜和九櫛圓關係40以上、御前靜壓力150以上
音樂室	音樂家的相片	御前靜音感300以上、出現機率25%
圖書室	睡覺中的靜	12月第1週～2月第4週、御前靜評價150以上、壓力200以上
天台（屋上）	望著海的靜	6月第1週～9月第4週、御前靜關係30以上、心情為「天國（パラダイス）」
職員室	去影印的靜	御前靜和神依雛關係50以上
DR前	找物件的靜	8月第1週～第4週 & 12月第4週～1月第1週以外、幫御前靜調查10次
停車場（駐車場）	看華星的單車的靜	6月第1週～9月第4週、御前靜的魅力值是神依雛的魅力值的一半以上、幫工藤華星調查3次
學校食堂（学食）	食墨魚丸的靜	12月第1週～2月第4週、曾出現與御前靜有關的事件3個
校庭	玩籃球的靜	御前靜運動力80以上
校門前	走去玩的靜	幫HARMLET（ハムレット）調查10次
學生宿舍（学生寮）	生態學的靜	7月第1週～9月第4週、御前靜評價150以上
神社	玩弄花草的靜	4月第1週～6月第4週、御前靜關係40以上
村營停車場（町營停車場）	釣魚的事	6月第4週～9月第4週、御前靜自信400以上
十字路口（交差點）	幫婆婆拿東西的靜	10月第1週～3月第4週、御前靜魅力及運動力300以上、評價200以上
音樂室	鳴谷響對靜	御前靜音感及感受性550以上
時裝店	在時裝店的靜與神依雛	6月第1週～9月第4週以外、神依雛的評價高於御前靜的評價
FF	奇特地友好的靜與九櫛圓	感情是「不是好嗎（やるじゃん）」、九櫛圓評價評價200以上
零食店（駄菓子屋）	咬乾魷魚的靜與美宗舞	10月第1週～3月第4週以外、美宗舞的音感高於御前靜的音感
神社	在神社比賽飯盒	4月第1週～6月第4週、御前靜 & 九櫛圓 & 社流音關係50以上、靜 & 九櫛圓 & 社流音自信250以上
神社	新年參拜	1月第1週、御前靜關係40以上、在所有人物中關係最高
一樓走廊（1F廊下）	情人節松	2月第2週、御前靜關係100以上
一樓走廊（1F廊下）	情人節竹	2月第2週、御前靜關係60～99
一樓走廊（1F廊下）	情人節梅	2月第2週、御前靜關係59以下
二樓走廊（2F廊下）	取得WD的靜	3月第2週、曾出現御前靜情人節松或竹事件、御前靜關係最高
天台（屋上）	靜的愚人節	第3年4月第1週、曾出現御前靜在課室遇見大吾事件、御前靜演技650以上
課室（教室）	靜的更衣	6月第1週、御前靜的關係最高
泳池（プール）	靜在泳池	7月第1週～7月第4週、御前靜運動力400以上
泳池（プール）	STYLE	7月第1週～7月第4週、曾出現御前靜在泳池事件、所有人魅力350以上
村營停車場（町營駐車場）	煙花	8月第1週～8月第4週、所有人感受性150以上
神社	七夕女主角	第1&第2年7月第2週、曾出現御前靜圖書室事件選「海十分廣（海は懐が広い～）」
海灘（海水浴場）	秘密教人的靜	8月第1週～8月第4週、御前靜的關係50以上
海灘（海水浴場）	一起做海水浴	8月第1週～8月第4週、美宗舞以外其他人的關係50以上
海灘（海水浴場）	大吵架的靜與九櫛圓	第1及第2年8月第1週～8月第4週、發生過九櫛圓泳池事件、御前靜的運動力高於九櫛圓運動力
海灘（海水浴場）	大神少女大作戰	8月第1週～8月第4週、發生過秘密教人的靜事件
天台（屋上）	觀月的女主角	10月第2週、幫所有人調查3次
一樓走廊（1F廊下）	悔恨體育祭的靜	10月第3週、御前靜自信450以下
庭院（パティオ）	騎馬戰女主角	10月第3週、神依雛以外御前靜的關係最高、神依雛以外美宗舞的運動力最高
沼地（モール）	靜的聖誕	12月第4週、御前靜的關係30以上並且是所有人中最高、御前靜的感受性250以上
劇院（劇場）	聖誕女主角	第2～第3年12月第4週、發生過各人的聖誕事件、御前靜及美宗舞的關係最高
地圖後（マップ後）	電視節目助手	發生過七夕女主角事件、御前靜的關係50以上、模特兒係以外
圖書室	和服模特兒	御前靜及九櫛圓的關係50以上、九櫛圓的演技及自信高於御前靜的演技及自信
沼地（モール）	漫畫狂的靜（依賴）	發生過看漫畫的靜事件、御前靜的演技最高
FF	漫畫狂的靜（結果）	發生過漫畫狂的靜（依賴）事件1個月內、御前靜的感受性450以上
沼地（モール）	漫畫狂的靜3	發生過漫畫狂的靜（結果）事件1個月內
一樓走廊（1F廊下）	FANTASIAN2關連	御前靜 & 九櫛圓 & 美宗舞評價110以上
地圖後	靜與靜	發生過電視節目助手事件、御前靜的關係70以上、感情「討厭的人（やな奴）」以上
FF	靜與小夜的談話	發生過靜與靜事件、御前靜的感受性300以上、自信500以下
教員室（職員室）	靜出現在演信的工作	發生過靜與小夜談話事件後半年、御前靜的演技 & 發聲 & 魅力300以上、感情「普通（ふつう）」
圖書室	靜看木的錄影帶	發生過靜出現在演信的工作事件、御前靜的關係80以上、御前靜的演技／音感／魅力高於自信
庭院（パティオ）	心情低落的靜	發生過靜看木的錄影帶事件、神依雛的自信高於御前靜的自信
地圖後	不想做女主角的靜	第2年4月第1週～第3年9月第4週、發生過心情低落的靜事件
地圖後	與大吾約會的靜	第3年2月第4週、發生過不想做女主角的靜事件
地圖後	靜VS靜	6月第1週～9月第4週以外、發生過靜與靜事件、御前靜運動力最低
課室（教室）	望著大吾的靜	第2年4月第2週～第2年5月第4週、所有人關係20以上加御前靜關係最高
校門前	靜的邀請	11月第3週、御前靜關係最高
一樓走廊（1F廊下）	BD梅之時的WD的靜	、發生過御前靜／九櫛圓／神依雛／社流音／美宗舞情人節梅事件中其中1個、御前靜關係最高



九櫛圓

地方	狀況	條件
課室（教室）	自修中的圓	御前靜和九櫛圓的關係 80 以上、御前靜評價少於九櫛圓的評價
音樂室	討厭音樂教育的圓	第 1 年 4 月第 1 週～第 2 年 3 月第 4 週、九櫛圓發聲及音感 250 以上
圖書室	看美術書的圓	幫九櫛圓及天派理画各有調查 3 次
天台（屋上）	練習空手道的圓	12 月第 1 週～3 月第 4 週、九櫛圓感受性及運動力 100 以上
學校食堂（學食）	食中午的圓	九櫛圓的關係 20 以上
庭院（パティオ）	在庭院睡覺的圓	12 月第 1 週～3 月第 4 週、看過御前靜圖書室事件、九櫛圓的評價 200 以上
神社	在社內穩靜心情的圓	7 月第 1 週～9 月第 4 週、發生過「教室～沼地」事件中的其中 5 個
海灘（海水浴場）	在海邊玩沙的圓	6 月第 4 週～8 月第 4 週、九櫛圓的關係 80 以上、九櫛圓感受性 350 以上、自信 300 以上
沼地（モール）	滿身泥濘的圓	10 月第 1 週～3 月第 4 週、九櫛圓的關係最高
學校食堂（学食）	料理之鐵人	幫工藤華星調查 4 次、九櫛圓感受性及自信 220 以上
海灘（海水浴場）	去看日出	1 月第 1 週、九櫛圓的關係 40 以上、在所有人物中關係最高
村營停車場（町營駐車場）	放風箏	1 月第 1 週、九櫛圓及美宗舞的關係 20 以上、九櫛圓運動力 150 以上
劇院（劇場）	遇見由紀	12 月第 4 週、九櫛圓的關係 60 以上、九櫛圓演技 600 以上、感受性及自信 350 以上
一樓走廊（1F 廊下）	情人節松	2 月第 2 週、九櫛圓關係 100 以上
一樓走廊（1F 廊下）	情人節竹	2 月第 2 週、九櫛圓關係 60～99
一樓走廊（1F 廊下）	情人節梅	2 月第 2 週、九櫛圓關係 59 以下
高店街	雛祭公仔	2 月第 1 週～第 4 週、發生過九櫛圓圖書室及沼地事件、九櫛圓的關係 50 以上
庭院（パティオ）	取得 WD 的圓	3 月第 2 週、曾出現九櫛圓情人節松或竹事件、九櫛圓關係最高
庭院（パティオ）	圓的愚人節	第 2 及第 3 年 2 年 4 月第 1 週、九櫛圓的關係 70 以上、九櫛圓演技 450 以上
一樓走廊（1F 廊下）	圓的更衣	6 月第 1 週、九櫛圓的關係最高
泳池（プール）	圓在泳池	7 月第 1 週～7 月第 4 週、九櫛運動力 50 以上
庭院（パティオ）	煩惱體育祭的圓	10 月第 3 週、九櫛圓自信 450 以下
十字路口（交差點）	圓的聖誕	12 月第 4 週、九櫛圓的關係 30 以上並且是所有人中最高、御前靜的感受性 200 以上
音樂室	寫樂譜	發生過間宮大吾音樂室事件、九櫛圓的音感 500 以上
地圖後	圓 VS 由紀	6 月第 1 週～8 月第 4 週、發生過遇見由紀事件、九櫛圓感受性最低
課室（教室）	望著大吾的圓	第 2 年 4 月第 2 週～第 2 年 5 月第 4 週、所有人關係 20 以上加九櫛圓關係最高
校門前	圓的邀請	11 月第 3 週、九櫛圓關係最高
庭院（パティオ）	BD 梅之時的 WD 的圓	、發生過御前靜／九櫛圓／神依雛／社流音／美宗舞情人節梅事件中其中 1 個、九櫛圓關係最高

神依雛

地方	狀況	條件
課室（教室）	吃薯片的雛	12 月第 1 週～3 月第 4 週、神依雛的關係 20 以上
課室（教室）	掉了手巾的雛	神依雛的關係 50 以上、神依雛感受性 200 以上、自信 500 以下
圖書室	傾談雛的煩惱	發生過「教室～識茶站」事件中的其中 5 個
學校食堂（学食）	牛奶拉麵	神依雛的關係 80 以上
校庭	做籃球裁判的雛	神依雛的運動力 200 以上
十字路口（交差點）	購物的雛	7 月第 1 週～9 月第 4 週、神依雛的關係最高
神社	在神社看書的雛	10 月第 1 週～11 月第 4 週、神依雛的評價 70 以上
海灘（海水浴場）	心情低落的雛	4 月第 1 週～8 月第 4 週、神依雛的關係 30 以上、九櫛圓感受性及運動力 100 以上
識菜站（識菜駅）	古古怪怪的雛	10 月第 1 週～3 月第 4 週、幫神依雛調查 10 次
課室（教室）	看雜誌的大吾與雛	10 月第 1 週～3 月第 4 週（第 3 年時 2 月第 4 週）、發生過神依雛十字路口事件、神依雛的關係 110 以上
神社	在元旦看書	1 月第 1 週、神依雛關係 40 以上、在所有人物中關係最高
劇院（劇場）	楓 COLLECTION	第 2 年 4 月第 1 週～第 3 年 2 月第 4 週、神依雛魅力及評價最高
一樓走廊（1F 廊下）	情人節松	2 月第 2 週、神依雛關係 100 以上
一樓走廊（1F 廊下）	情人節竹	2 月第 2 週、神依雛關係 60～99
一樓走廊（1F 廊下）	情人節梅	2 月第 2 週、神依雛關係 59 以下
課室（教室）	雛祭	3 月第 1 週、神依雛及社流音關係 100 以上
圖書室	取得 WD 的雛 1	3 月第 2 週、曾出現神依雛情人節松或竹事件、神依雛關係最高
二樓走廊（2F 廊下）	取得 WD 的雛 2	3 月第 2 週、曾出現神依雛情人節松或竹事件、曾出現工藤華星學生食堂 WD 華星事件選「給我（くれ）」、神依雛的關係最高
課室（教室）	雛的愚人節	第 2 及第 3 年 2 年 4 月第 1 週、神依雛的關係 70 以上、神依雛演技 280 以上
二樓走廊（2F 廊下）	雛的更衣	6 月第 1 週、神依雛的關係最高
泳池（プール）	雛在泳池	7 月第 1 週～7 月第 4 週、神依雛運動力 400 以上
校庭	體育祭的審判	10 月第 3 週、神依雛自信 500 以下
學生宿舍（学生寮）	雛的聖誕	12 月第 4 週、神依雛的關係 30 以上並且是所有人中最高、神依雛的感受性 200 以上
校庭	指甲模特兒	神依雛的魅力及自信最高、美宗舞的音感及運動力最高
學生食堂（学食）	遇見麗	發生過工藤華星學生宿舍事件、神依雛的關係 40 以上、神依雛的魅力 350 以上、演技及感受性 250 以上
地圖後	雛 VS 麗	發生過遇見麗事件、神依雛感受性最低
圖書室	望著大吾的雛	第 2 年 4 月第 2 週～第 2 年 5 月第 4 週、所有人關係 20 以上加神依雛關係最高
校門前	雛的邀請	11 月第 3 週、神依雛關係最高
圖書室	BD 梅之時的 WD 的雛	、發生過御前靜／九櫛圓／神依雛／社流音／美宗舞情人節梅事件中其中 1 個、神依雛關係最高



社流音

地方	狀況	條件
課室（教室）	以樂曲作為禮物	6月第1週～9月第4週以外、社流音的關係最高、社流音的音感及自信值最高
二樓走廊（2F廊下）	聽音樂的流音	幫社流音調查5次
音樂室	練習鋼琴的流音	社流音的關係40以上、社流音的音感200以上、自信500以下
圖書室	看詩集的流音	10月第1週～3月第4週以外、社流音的感受性300以上
圖書室	流音的問題	幫社流音及鳴谷響各調查10次
停車場（駐車場）	修理單車的流音	發生過美宗舞課室事件、社流音關係最高
學校食堂（学食）	吃布甸的流音	10月第1週～3月第4週、社流音的關係60以上
神社	煩惱的流音	社流音的自信400～500
海灘（海水浴場）	與愛犬散步的流音	7月第1週～9月第4週、社流音的關係60／100／140
村營停車場（町營駐車場）	壽司屋的流音	7月第1週～9月第4週、社流音的關係50以上
沼地（モール）	新年攞賣大忙碌	1月第1週、社流音關係40以上、在所有人物中關係最高
庭院（パティオ）	撒豆	第2及第3年2月第1週、九櫛圓及社流音的關係60以上
一樓走廊（1F廊下）	情人節松	2月第2週、社流音關係100以上
一樓走廊（1F廊下）	情人節竹	2月第2週、社流音關係60～99
一樓走廊（1F廊下）	情人節梅	2月第2週、社流音關係59以下
二樓走廊（2F廊下）	取得WD的流音	3月第2週、曾出現社流音情人節松或竹事件、社流音關係最高
時裝店（ブティック）	流音的愚人節	第2及第3年2年4月第1週、社流音的關係70以上、社流音演技210以上
校門前	流音的更衣	6月第1週、社涼音的關係最高
泳池（プール）	流音在泳池	7月第1週～7月第4週、社流音運動力300以上
海灘（海水浴場）	炒麵的流音	第2及第3年8月第1週～8月第4週、發生過美宗舞炒麵的舞事件
停車場（駐車場）	啦啦隊的流音	10月第3週、社流音運動力350以上
沼地（モール）	流音的聖誕	12月第4週、社流音的關係30以上並且是所有人中最高、社流音的感受性200以上
音樂室	作詞1	社流音的關係70以上、社流音的音感400以上、發聲300以上、自信550以下、發生過美宗舞零食店事件
音樂室	作詞2	發生過社流音作詞1事件選「零食店（駄菓子屋）」一個月內
十字路口（交差點）	櫻丸逃走（依賴）	發生過社流音與愛犬散步事件、社流音的演技最高
十字路口（交差點）	櫻丸逃走（結果）	發生過櫻丸逃走（依賴）事件一個月內、社流音的感受性350以上、自信200以上
地圖後	流音VS姬子	發生過文化祭感想流音事件、社流音的感受性550以下
一樓走廊（1F廊下）	望著大吾的流音	第2年4月第2週～第2年5月第4週、所有人關係20以上加社流音關係最高
校門前	流音的邀請	11月第3週、社流音關係最高、第2年以後發聲＋音感＋魅力要低於1800（姬子出現時）
×	文化祭感想流音	強制、發生過流音的邀請事件
二樓走廊（2F廊下）	BD梅之時的WD的流音	、發生過御前靜／九櫛圓／神依雛／社流音／美宗舞情人節梅事件中其中1個、社流音關係最高



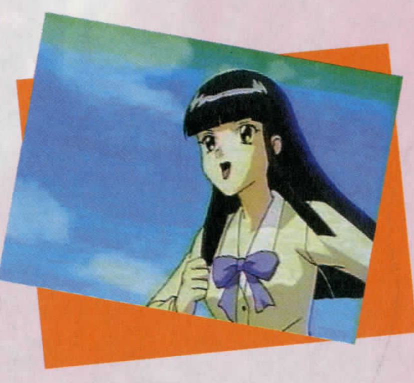














美宗舞

地方	狀況	條件
課室（教室）	修理小零件	4月第1週～9月第4週、美宗舞的關係50以上
音樂室	鋼琴奏得出色的舞	美宗舞的關係80以上、美宗舞的音感400以上、評價120以上
圖書室	在圖書室顰蹙的舞	御前靜&美宗舞的關係50以上
天台（屋上）	在天台睡的舞	12月第1週～3月第4週、美宗舞的評價200以上
校庭	跑步的舞	12月第1週～3月第4週、美宗舞的運動力200以上
神社	摘花的舞	4月第1週～6月第4週、美宗舞的關係30以上、美宗舞的感受性60以上
海灘（海水浴場）	青春的舞	6月第1週～8月第4週、發生過美宗舞校庭事件、美宗舞的關係150以上
零食店（駄菓子屋）	在零食店食東西的舞	美宗舞的自信200以上
沼地（モール）	在化　品商店的舞	幫神依雛調查5次
海灘（海水浴場）	拯救舞	4月第1週～8月第4週、美宗舞的關係120以上、美宗舞的運動力最高
課室（教室）	修理CD的舞	美宗舞及社流音的關係50以上
海灘（海水浴場）	釣魚	7月第1週～9月第4週、美宗舞&社流音&神依雛的關係70以上
一樓走廊（1F廊下）	舞的舞姿	美宗舞的關係50以上、美宗舞的運動力+音感+演技大過1000
TR	假裝不懂的舞	發生過美宗舞一樓走廊事件、美宗舞的音感高於御前靜的音感
零食店（駄菓子屋）	新年拜年	1月第1週、美宗舞關係40以上、在所有人物中關係最高
一樓走廊（1F廊下）	情人節松	2月第2週、美宗舞關係100以上
一樓走廊（1F廊下）	情人節竹	2月第2週、美宗舞關係60～99
一樓走廊（1F廊下）	情人節梅	2月第2週、美宗舞關係59以下
二樓走廊（2F廊下）	取得WD的舞	3月第2週、曾出現美宗舞情人節松或竹事件、美宗舞關係最高
課室（教室）	舞的愚人節	第2及第3年2年4月第1週、美宗舞的關係70以上、美宗舞演技300以上
校庭	舞的更衣	6月第1週、美宗舞的關係最高
泳池（プール）	舞在泳池	7月第1週～7月第4週、美宗舞運動力500以上
校庭	舞在體育祭表現出色	10月第3週、美宗舞運動力500以上
識菜站（識菜駅）	舞的聖誕	12月第4週、美宗舞的關係30以上並且是所有人中最高、美宗舞的感受性200以上
圖書室	FANTASIAN（依賴）	發生過在天台睡的舞&御前靜的FANTASIAN2關連事件、美宗舞的關係60以上
圖書室	FANTASIAN（結果）	發生過FANTASIAN（依賴）事件1個月內、美宗舞感受性270以上
戲院（映画館）	画帝的評價	美宗舞的關係160以上、美宗舞運動力及音感550以上、演技370以上
地圖後	舞VS音夢	美宗舞自信最低
校門前	被呼喚的舞	九櫛圓的自信高於美宗舞的自信
神社	驚慌的舞	第2年4月第2週～第3年2月第4週、美宗舞的評價150以上
二樓走廊（2F廊下）	望著大吾的舞	第2年4月第2週～第2年5月第4週、所有人關係20以上加美宗舞關係最高
校門前	舞的邀請	11月第3週、美宗舞關係最高
校門前	BD梅之時的WD的舞	、發生過御前靜／九櫛圓／神依雛／社流音／美宗舞情人節梅事件中其中1個、美宗舞關係最高

OverBlood 2

OVER BLOOD 2

TEXT BY 酒井明樹

AVG　MEM　PlayStation

製造商：RIVERHILLSOFT　售價：420港元
發售日：發售中　容量：2 CD-ROM　記憶：1-15 BLOCK



故事



故事發生於西元2115年的12月，在一架以東方之魂（イーストエッジ）為目的地的客機上。主角亞卡諾 布朗尼（アカーノ、ブラーニ）是乘客之一，他是為了到東方之魂參加當地的比賽而乘搭這部客機的。而女主角克莉絲 雷伊貝卡（クリスレーンベッカー）是一位國際刑警的女搜查官，她是為了執行任務追蹤一位名叫貝路 卡傑斯（ベルター　カーチス）的老人而乘搭這班客機的。

在他們準備進入航運大廈時，主角布朗尼偶遇卡傑斯並且與他談起話來，在談話當中突然在布朗尼的腦海上浮現出卡傑斯被殺的情境，正當卡傑斯離開時，事情終於發生了，布朗尼為了要阻止悲劇發生，所以上前拯救這位老人，而攻擊卡傑斯的人亦突然變成了一隻怪物，正於危急之際，卡傑斯把一個來歷不明的膠囊投向布朗尼，使這些人的目標轉到布朗尼的身上，布朗尼拿着膠囊不斷逃走，最後跳進海中逃出生天，而他就是這樣被捲入了旋渦之中，遊戲亦正式開始。



操作說明

按鈕	功能
△按鈕	出現道具畫面。
○按鈕	談話、調查、決定、攻擊及在下降時捉緊繩梯或物件的按鈕。
□按鈕	跳躍、使遊泳時前進用的按鈕，當靠岸時會自動往上爬。
×按鈕	取消、在遊泳時後退用的按鈕。
方向按鈕	人物移動、游標移動及選擇道具。
L1按鈕	使攝影角度左右移動。

按鈕	功能
L2按鈕	使攝影角度上下移動。
R1按鈕	使攝影角度左右移動。
R2按鈕	使攝影角度上下移動。
L2按鈕＋R2按鈕	自動瞄準敵人。
L1按鈕＋R2按鈕＋方向按鈕	切換現點。
SELECT按鈕	攝影機的控制以手動（FREE）或自動（AUTO）形式的切換。
START按鈕	暫停、道具辭典、回到最初畫面及設定。

對應 DUAL SHOCK 手制的功能

在特別情況下會震動。

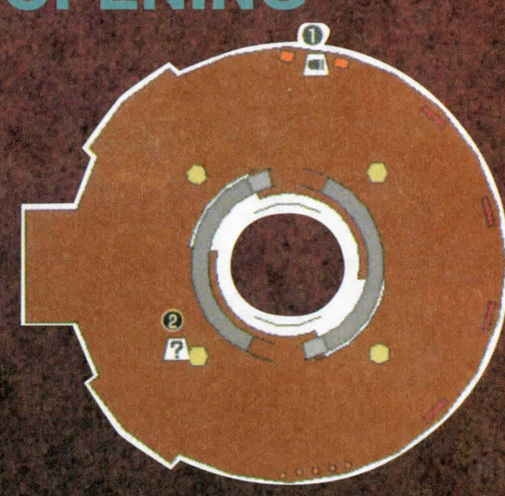
左邊操作桿--操作人物移動，輕碰操作桿是行走，而用力碰操作桿是跑步。

右邊操作桿--操作攝影的角度。

模擬模式（ANALOG）按鈕

使用或不使用DUAL SHOCK功能。

OPENING





所能得到的寶物

舊式槍的彈甲(マガジン)
紅寶石(ジオストーン)

攻略重點

主角布朗尼在航運大廈內，碰到那位座在椅子上的老伯卡傑斯後事件便立即開始，在談話當中布朗尼腦海中突然浮現出這位老伯被殺害的情景，而布朗尼為了拯救這老伯所以亦捲入了事件中。

1.逃走



在這裏你的目的便是逃走，只要走到最底層便能順利過版。

2.購買罐裝飲料



只要在自動購買機的前面按道具表，使1個CREDIT(クレジット)使可購買到，罐裝飲料能使體力少量回復。

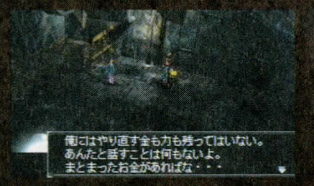
3.破壞玻璃窗

CP是遊戲的分數，CP越高所得到的評價亦會越高。破壞玻璃窗雖然可提升CP值，但是因為在現階段只有使貝手槍才可破壞它，彈數有限所以破壞前便要考慮清楚自己的實力。

第一章 出逢

攻略重點

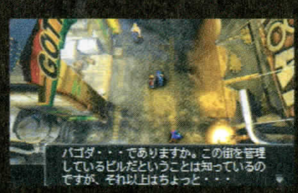
1.北東波止場

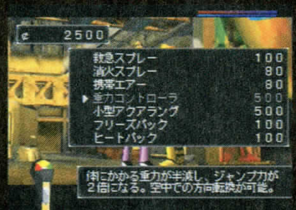


在北東波止場會遇見一個自稱沒有錢的人，只要完成第一版而且得到巴古達地圖便會得別50000CENTS的CREDIT(那50000CENTS的錢是一種道具不能用於正常購物。)

2.GOTTI TOOLS

到GOTTI TOOS購買重力控制器，重力控制器的價錢是500CENTS，而重力控制器是一種不會耗盡的工具，能使跳躍力大大提升，所以是一種價賺物美的寶物。





3. 大聖堂前的交匯點

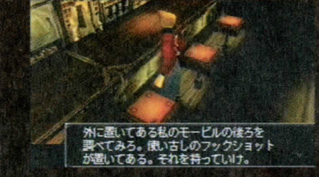
在大聖堂前的交匯點有一位男仕，他很喜歡問人家問題，只要答對他的問題便能得到寶物，在第一章他會送出一塊在10秒間以光之足行走但轉變不到方向的·インスタントプレート，這塊東西最有用的地方在於它可以賣得2500CENTS的高價。

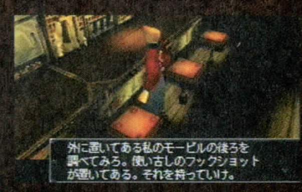




4.DN-A 前面的廣場

DN-A是進入DN-A店內便會強制出現事件，事件完結後拿斯卡士(ラス・カーツ)會告訴布朗尼店外的車後面有一支繩索發射槍(フックツョット)，取到繩索發射槍後再回到DN-A店內便能正式進行任務。

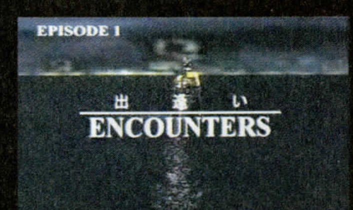


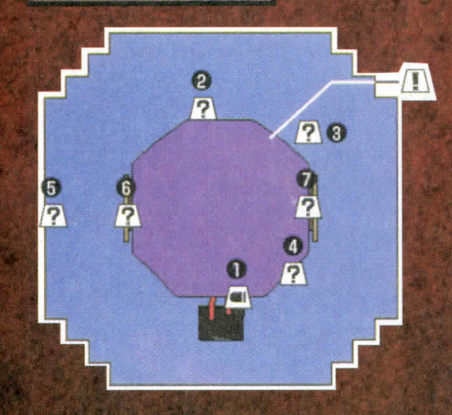


5. 還週的海



在DN-A店內與卡士談話，選擇指令出發後，便會現事件其後便會來到還週的海正式進行任務。





所能得到的寶物

1. 舊式槍的彈甲
2. 50CENTS
3. 50CENTS
4. 40CENTS
5. 100CENTS
6. 寶石
7. 寶石

要注意事項

在水底酸素的消耗



潛泳時會消耗藍色的酸素BAR，當酸素BAR耗盡時便會立即死亡，只要浮上水面便會補充酸素BAR。

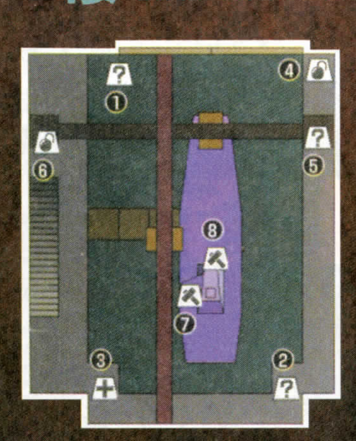
留意水底的按鈕

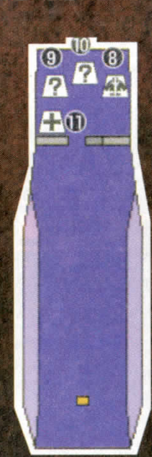


要進入小島的內部便要從水底進入，只要找到按扭便能打開水底閂門進入小島的內部。

一樓 MAIN FLOOR及潛水艇內部

打開閂門後便進入了小島的一樓MAIN FLOOR，在潛水艇附近緊按口按扭便會自動爬上潛艇。





所能得到的寶物

1. 10CENTS
2. 5CENTS
3. 急救噴霧（救急スプレト）×1
4. 定時炸彈（タイムボム）×5
5. 500CENTS
6. 迷你炸彈（ハンドボム）×15
7. 冷凍箱（フリーズパック）×2
8. 簡單的潛水服（ウエットスーツ）
9. 500CENTS
10. 金色通行証（キーカードゴールド）
11. 急救噴霧（救急スプレト）×1

注意事項

使用繩索發射槍

使用繩索發射槍是必需的基本操作，按△打開寶物表選擇使用繩索發射槍便會出現浮標，按左或右可轉變發射目標。



使用加熱箱（ヒートパック）

加熱箱是一種能發放高溫的寶物，能夠使大量水份蒸發或令結了冰的水份溶解恢復成為水的狀態。在這裏只要爬到潛艇上投出加熱箱便能使週圍的水份蒸發，之後便能在較為安全的狀態下擊倒這些鯊魚。





潛艇內的警備機械人

要安全地擊倒潛艇內的警備機械人便要使用潛艇內的牆壁，由於劍的攻擊判定比警備機械人的攻擊判定大，所以便可以安全地把它擊倒。

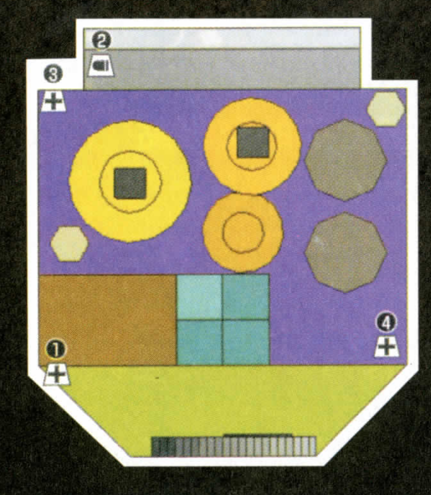
二樓 MAIN FLOOR



到了二樓MAIN FLOOR，往三樓的梯級便是在往二樓的梯級上面，由於進入電力控制室的方法有兩個，所以先行上三樓亦沒有什麼壞處。

能夠得到的寶物

1. 急救噴霧（救急スプレト）×1
2. 能源彈夾（エネルギーパック）
3. 急救噴霧（救急スプレト）×1
4. 急救噴霧（救急スプレト）×1



注意事項

進入電力控制室的方法

進入控制室的方法有兩個，可以使用舊式槍把玻璃擊碎後進入，或先三樓的拿巴路(ナバロ)的房間中取得銀色通行証(キーカートシルバー)後再進入電力控制室，而要進入拿巴路的房間，便必須要到四樓中的工作室取得紅色通行証(キーカートレッド)後才可進入。





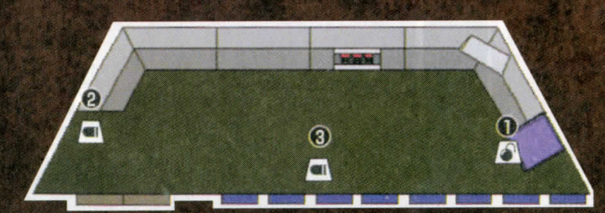
齒輪下的電床版

在齒輪地域的地面是一塊電床版，跌倒在地面亦會因觸電而受傷所以要避免跌在電床版之上。



電力控制室

進入了電力控制空把電源減弱便能進入三樓的倉庫，只要進入倉庫後出來便能碰到第一章的頭目，擊倒頭目後便能過版，但是卻不能取得地圖內的寶物，所以為了得到寶物大家便要硬着頭皮繼續闖下去了。



所能得到的寶物

1. 迷你炸彈×5
2. 能源彈夾×1
3. 舊式槍彈夾×1

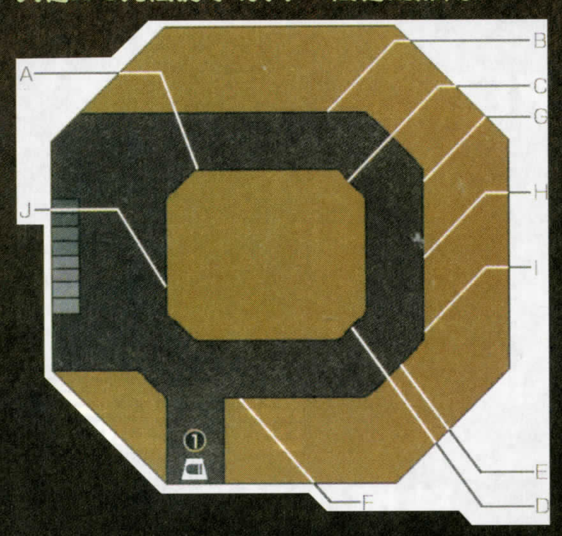
注意事項

如果使用銀色通行証進入電力控制室CP便會加5點，而室內的部份機器是可使用炸彈萎滅的，分別能提升3-6點CP，當然在玻璃櫃上的玻璃亦可使用舊式槍將其破壞後取得寶物。



三樓 MAIN FLOOR

三樓是一層擁有多間房子的地方，分別共有A-J九間房子(其中一間有兩扇門)。

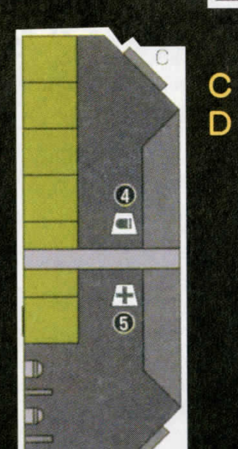


所得到的寶物

1. 能源彈夾×1
2. 雷射線(デコイ)×1
3. 10CENTS
4. 舊式槍彈夾×1
5. 滅火噴霧×1
6. 迷你炸彈×5
7. 軍衣(アーミースーツ)×1
8. 釘子鞋(スパイクブーツ)×1

使用金色通行証能進入的地方

A和B：飯廳



C：女洗手間
D：男洗手間



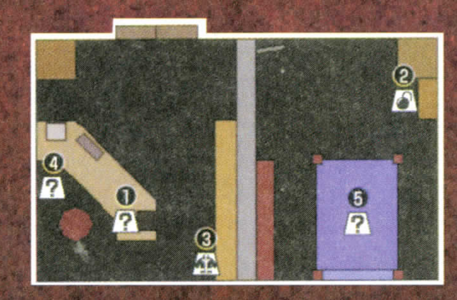
E：會議室

使用紅色通行証能進入的地方

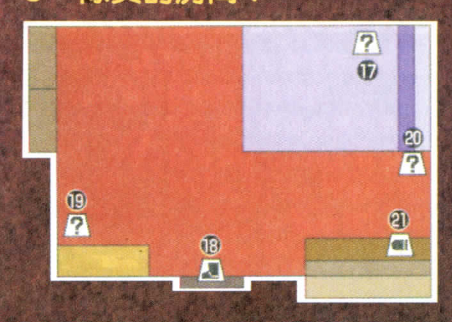
所得到的寶物

1. 銀色通行証（キーカードシルバー）×1
2. 定時炸彈×3
3. 20年之久的衣服×1
4. 20CENTS
5. 10CENTS
6. 迷你炸彈×3
7. 激光鞋（レザーブーツ）×1
8. 1CENTS
9. 1CENTS
10. 激光刀（レーザーナイフ）×1
11. 2CENTS
12. 定時炸彈
13. 10CENTS
14. 1CENTS
15. 爆裂炸彈（バーストボム）×3
16. 2CENTS
17. 2CENTS
18. 防電鞋（インスレーター）×1
19. 1CENTS
20. 2CENTS
21. 氣體彈夾（エアパック）×2

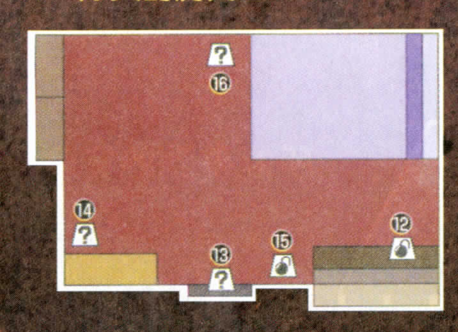
F：拿巴路的房間



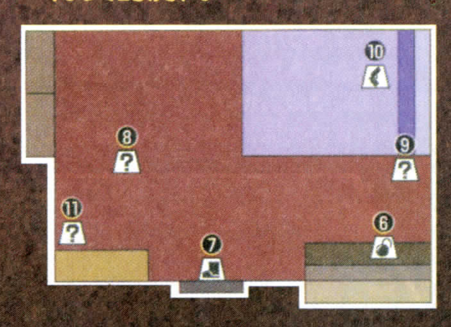
G：隊員的房間1



H：隊員的房間2



I：隊員的房間3



注意事項

飯廳

攻擊飯聽內的聖誕樹，雖然不能破壞聖誕樹，但是攻擊它可取得十點的CP。至於那部自動購買機是不能破壞，但是至少可購買平價的補充體力飲料。





四樓 MAIN FLOOR及工作室

能夠得到的寶物

1. 50CENTS
2. 舊式槍彈夾×1
3. 20CENTS
4. 搖控炸彈×2
5. 能源彈夾×1
6. 迷你炸彈×10
7. 100CENTS
8. 舊式槍彈夾×1
9. 紅色通行証（キーカードレッド）
10. 小型氧氣筒（小型アクアラング）
11. 急救噴霧×1
12. 10CENTS
13. 5CENTS
14. 10CENTS

進入工作室

進入工作室方法亦有兩個，第一個方法是破壞木箱，而第二個方法是使用繩索發射器，然後進入吊肩控制室把木箱移開。



破壞！破壞！

破壞車的玻璃有4CP，貨櫃門有1CP，而拿取車內的寶物每件有2CP。

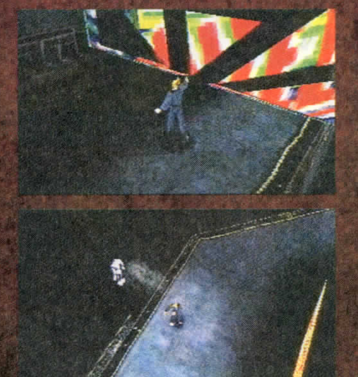


甲版

甲版是全個小島的頂部，有不少寶物及金錢，是一個可以一到的地方。

注意事項

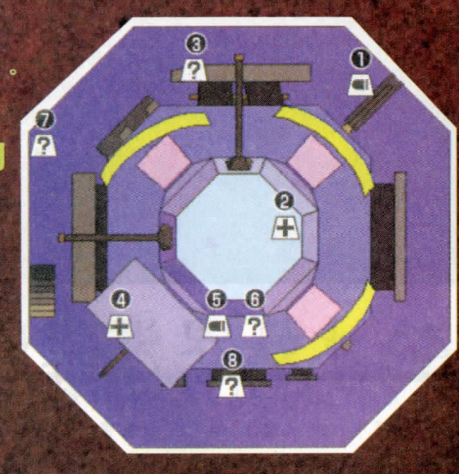
在小島的頂部要注意的地方是它的邊緣地方，因為假若不幸失足的話是會掉進海裏的。要從一樓再次爬上五樓不是比死還要慘嗎？而每破壞一塊廣告版便能取得一點CP。





能夠得到的寶物

1. 舊式槍彈夾×1
2. 急救噴霧×1
3. 100CENTS
4. 急救噴霧×1
5. 舊式槍彈夾×5
6. 50CENTS
7. 100CENTS
8. 150CENTS

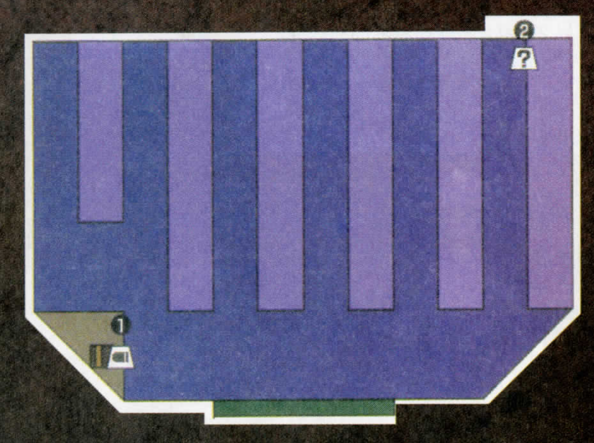


倉庫

把二樓電力控制室的電力減弱後便可消除三樓倉庫門前的激光，進入倉庫後出來，便會碰到第一章的頭目。

能夠得到的寶物

1. 舊式彈夾×1
2. 巴古達地圖



對第一章頭目的攻略

頭目的攻擊招式共有三種，第一是近距離以拳攻擊，第二是中距離以身體撞擊，第三是遠距離以長手攻擊。如果在出現事件時配備了激光刀，當頭目出現時連打便能一擊把它擊倒，如果不使用激光刀亦可使用普通的刀，只要引誘它上了梯級的話它便不能作出任何傷害。





射擊遊戲

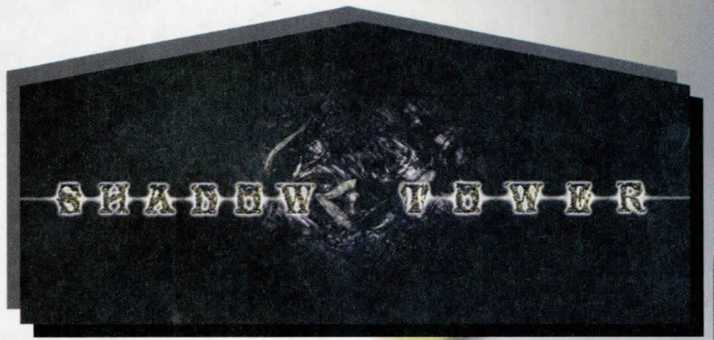
控制浮標把敵機擊落，○為發射，×為上彈，而得分的計算方式是(擊落數目×3)－(上彈次數×5)。



新的任務在14日後







Shadow Tower 完全攻略第二回

By：一不怕死二不怕苦小寶寶

ACT　製造商：FROM SOFTWARE　售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：2 Block
MEM　PlayStation

4A 水妖界 濁泉環

走過了熱烘烘的火炎界，終於來到了水妖界。主角可以先到A點的箱中找到水壺，如果將水壺交給位於B點的人處，主角之後便可以利用他後面的水池回復HP了。然後主角便可以回到C點的井口處跳入，在寶箱中找到水門之鍵後，經隱藏門到下一關去。

可得道具表:

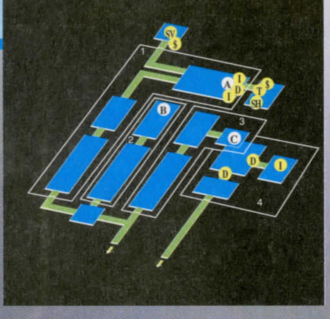
道具	區域
火界石	1，3
白翼獸之羽	1
錢幣	2
回復藥	4，5
メタルグローブC	6
魔眼樹之實	6，7
モーニングスター・フリーズ	6
ブレートメイル・アシッド	7
レッグガーダー・フリーズ	7
バランスリング・フリーズ	7
ノーマ＝ドラドの遺灰	7
バスタードソード	7
淨呪之像	7

圖例

物品
儲存石碑
傳送石碑
商店石碑
HP回復藥交換石碑
MP回復藥交換石碑
修理石碑
錢幣
隱藏門







區域1：

1) メルテッドハーン × 5



HP:620
可得SP:3
弱點:炎

2) メルテッドブレイン × 5

HP:590
可得SP:3
弱點:炎

區域2：

3) メルテッドハーン × 4



HP:620
可得SP:3
弱點:炎

4) ドウィラー × 2



HP:620
可得SP:3
弱點:炎

區域3：

5) ドウィラー × 3



HP:620
可得SP:3
弱點:炎

6) バイヘッド × 2



HP:2270
可得SP:11
弱點:-

區域4：

7) ワームフェイス × 7



HP:1410
可得SP:7
弱點:-

8) フライアイ × 1

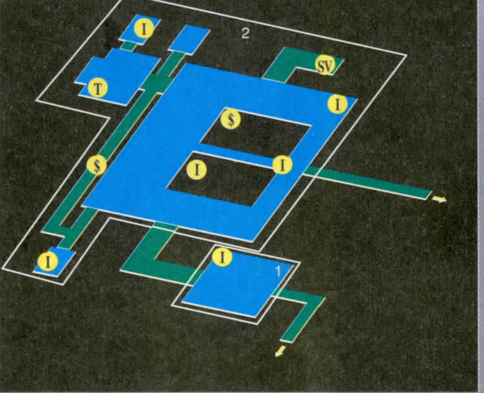


HP:1460
可得SP:11
弱點:貫

4B 水妖界 沉川環

一進入沉川環，打倒第一隻怪物後便可以得到第二條水門之鍵。跟着便要忍着強酸，跳入於地圖左方的水池中(可先用魔眼樹之實抗酸)，找到兩個台座並將人魚之鍵放入，這樣便可以吧全部水都退去。然後走到地圖中央的水池(已經有水的了！)，經過下面的水道，走下一關去。





可得道具表

道具	區域
水門之鍵	1
雙魔之眼	1，3
解痺酒	1，3
バスタードソード・フリーズ	2
ブレートメイル・フリーズ	2
レッグガーダー・アシッド	2
ブロードソードA	3
グレードソードA	3
グリームブレスレットA	3
ソーサラーリング・フリーズ	3
サーモリング・フリーズB	3
回復藥	2
人魚之鍵	2

區域1：

1) ライヤオ・カム × 3



HP:1700
可得SP:8
弱點:炎

區域2：

2) フィッシャーナイト × 5



HP:2620
可得SP:9
弱點:-

3) ライヤオ・カム × 5



HP:1700
可得SP:8
弱點:炎



4C 水妖界 分水環

在這環中會經歷不少水上戰，所以行動要非常迅速，以免裝備受到嚴重侵蝕。但奇怪地，原來全身系的盔甲是不會被蝕的！在這一關中可以得到不少的新道具及裝備，幸運地，在這裏可以找到鍛冶屋，可以給裝備好好修補一下。當然少不了的就是要儲存進度啦！！！

可得道具表:

ハンドアックスA	1
回復藥	2、4、6、8
バスタードソードA	1
光魔之瓶	3
ドリュウムファント	4
シェフルヘルム	4
キュアフルヘルム	4
マインドプレートメイル	4
錢幣	5、7
ヘルムB	5
メルティリング・アシッドB	6
ソウルリング・ダークA	7
アイアンブーツ	8
サーモリング・フリーズB	9
サーモリング・フリーズA	9
プリーストリング・アシッド	8
バトルアックス	8
ボディフルプレート	8

區域1：

1) ライヤオ・カム× 2



HP:1700
可得SP:8
弱點:炎

2) メルティッドホーン × 2



HP:620
可得SP:3
弱點:炎

區域2：

3) メルティッドブレイン × 4



HP:590
可得SP:3
弱點:炎

4) グレートベリー × 3



HP:2740
可得SP:16
弱點:-

區域3：

5) シェアデーモン × 5



HP:2060
可得SP:8
弱點:-

6) メルティッドホーン× 2



HP:620
可得SP:3
弱點:炎

9) マナパイソン× 3





HP:1980
可得SP:6
弱點:炎 / 貫



區域4：

7) ゲイズホッパー× 5



HP:650
可得SP:6
弱點:炎 / 貫

8) コウアーステーモン × 6



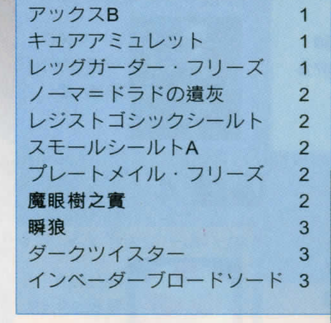
HP:1620
可得SP:7
弱點:炎 / 聖



4D 水妖界 白雨環

在這環的一開始，主角便會被旁邊噴口所噴出的酸所襲，所以要立即找個適當位置立足。大堆的怪獸會出現在主角面前，但應先擺脫他們，打完中頭目才回頭處理。這兒的中首腦會用神聖系的魔法攻擊，但如果遠距使用魔法及弓箭，應可輕易對付。而旁邊的三條小龍則可以用火系的攻擊對付。然後就可以沿着原路，用傳送石碑送至下一個界去。

可得道具表:



アックスB	1
キュアアミュレット	1
レッグガーダー・フリーズ	1
ノーマ=ドラドの遺灰	2
レジストゴシックシールト	2
スモールシールトA	2
プレートメイル・フリーズ	2
魔眼樹之實	2
瞬狼	3
ダークツイスター	3
インベーダーブロードソード	3

區域1：

1) フライワーム× 7



HP:1720
可得SP:8
弱點:-

區域2：

2) シェルサーペント × 3

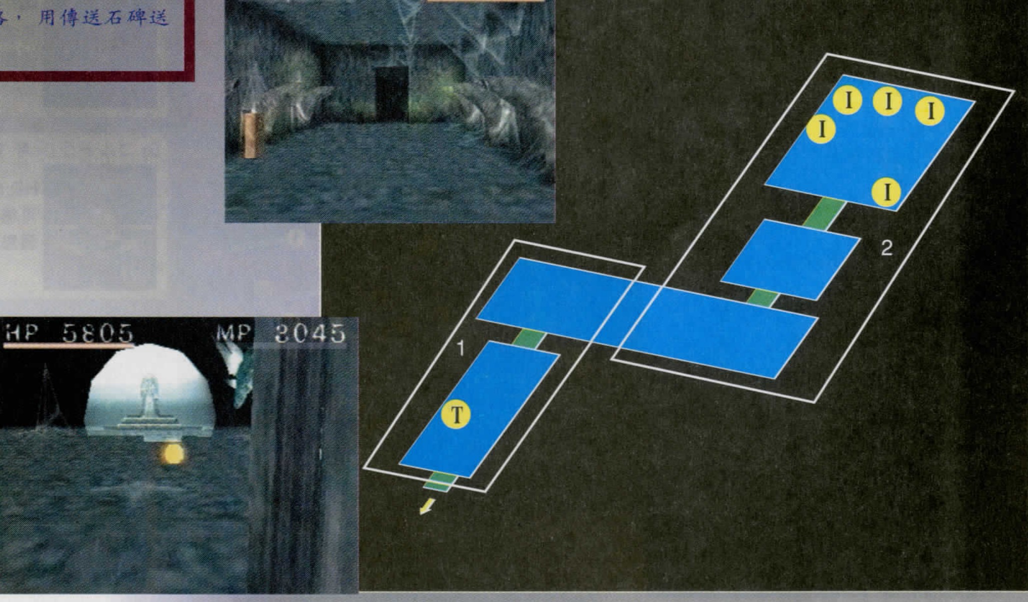


HP:4050
可得SP:19
弱點:炎

3)マギ・メイガス× 1



HP:3730
可得SP:38
弱點:-





5A 幻魔界　　陰影象

經過了水世界後，便到達了一個古怪的幻魔界。基本上經傳送後可以立即向前走，甚麼怪物也不打，然後立即去到下一關。但在這裏可得的道具及裝備十分多，所以還是在這裏多逛一下吧！這裏的怪物要比水妖界火炎界的強，所以要小心地應付。

可得道具表:

道具	
ソーサラーアミュレット	2
レジストガントレット	3
解痺酒	3，6
コンポーズブレスレットB	5
ブレスレット・リーディングB	5
魔眼樹之實	7
レジストリング・バーン	7
プリーストリング・ダーク	8
レジストリング・シャイン	8
プリーストリング・シャイン	8
ソウルリング・シャイン	8
淨呪之像	7
ノーマ＝ドラドの遺灰	9
錢幣	10
フルプレート	11
巨人之粉	11
ゴシックシールドB	11
タワーシールト・ポイゾン	11
グレートヘルムB	11

區域 1：

1) ダークインプ ×1
HP:1040
可得SP:14
弱點:貫

2) ダンスニードル ×1
HP:1800
可得SP:8
弱點:-

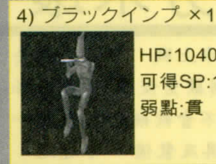
3) コーンヘッド ×1



HP:1790
可得SP:8
弱點:-

區域 2：

4) ブラックインプ ×1



HP:1040
可得SP:14
弱點:貫

5)ダンスニードル ×1



HP:1800
可得SP:8
弱點:-

6) コーンヘッド ×1



HP:1790
可得SP:8
弱點:-

區域 3：

7) ナイトフライ ×6



HP:1032
可得SP:5
弱點:貫 / 炎

8) リングローパー ×3



HP:1560
可得SP:6
弱點:-

9) ホイールアイ × 2



HP:2050
可得SP:6
弱點:-

區域 4：

10) マリステラー × 4



HP:820
可得SP:5
弱點:貫 / 炎

11) トロカール × 6

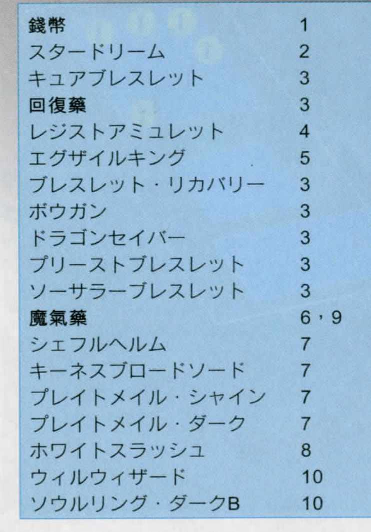


HP:2360
可得SP:9
弱點:-

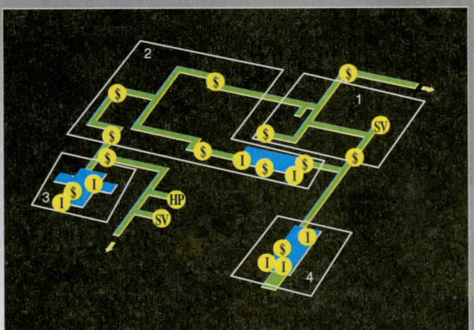
5B 幻魔界 昏迷象

在這一個象中，最大的特點是迷宮中佈滿了陷阱。除了吊在天花版上的刀片外，牆上也有突然伸出的劍。在長廊中的怪物可用弓箭輕易解決。另外要注意的就是有一種像球體又像人頭的怪物會出現在房間的門檻後面，並且會用呪術，所以要先行對付。經過迂迴的長廊後便可到下一個象去。

可得道具表:



道具	
錢幣	1
スタードリーム	2
キュアブレスレット	3
回復藥	3
レジストアミュレット	4
エグザイルキング	5
ブレスレット・リカバリー	3
ボウガン	3
ドラゴンセイバー	3
プリーストブレスレット	3
ソーサラーブレスレット	3
魔氣藥	6，9
シェフルヘルム	7
キーネスブロードソード	7
プレイトメイル・シャイン	7
プレイトメイル・ダーク	7
ホワイトスラッシュ	8
ウィルウィザード	10
ソウルリング・ダークB	10



區域 1：

1) ゴルガラル ×3



HP:1050
可得SP:6
弱點:-

2) ゴルドラル ×2



HP:850
可得SP:6
弱點:-

區域 2：

3) キラーデーモン ×7



HP:1880
可得SP:9
弱點:貫

4) ゴルガラル × 2





HP:1050
可得SP:6
弱點:-

5) ゴルドラル × 1



HP:850
可得SP:6
弱點:-

區域 3：

6) バルーンガイスト × 1
HP:420
可得SP:18
弱點:-

7) タロス × 3
HP:3500
可得SP:10
弱點:貫

8) ロックガーダー × 2



HP:2800
可得SP:10
弱點:貫

區域 4：

9) バルーンガイスト × 1
HP:420
可得SP:18
弱點:-

10) デスメイジ ×3

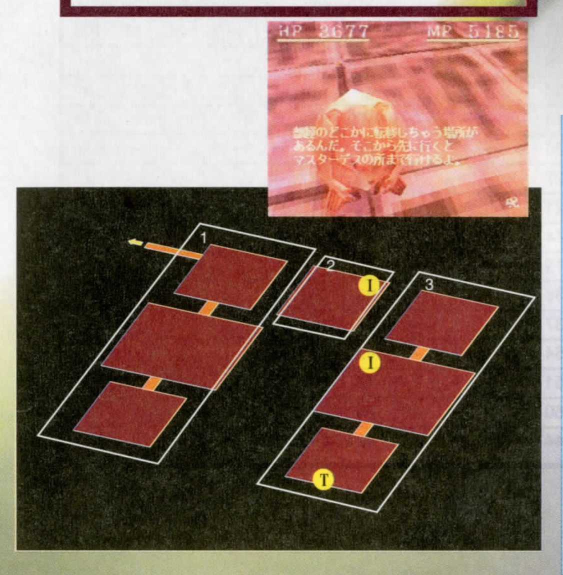


HP:1800
可得SP:8
弱點:-



5C 幻魔界 希幽象

一進入希幽象，便可重見曾相見的小白鼠。他告訴主角這裏是以傳送站互相連結着的。事實也是如此。只要貼着牆邊走，便不難發現傳送點的位置。要留意一下一隻像魔法師的敵人，和另一隻像小丑的敵人，他們的體力很高而且攻擊力強，但最好先將旁邊的怪物解決掉，否則很易遭到圍攻。



區域 1：

1) ドレッドナイト × 5

HP:1000
可得SP:9
弱點:-

2) アンダーシール ×1

HP:2450
可得SP:18
弱點:-

區域 2：

3) ワールプール ×3

HP:1720
可得SP:8
弱點:碎

4) ウィドウシェイド ×1

HP:6600
可得SP:18
弱點:貫

區域 3：

5) ワールプール × 8

HP:1720
可得SP:8
弱點:碎

6) クロスブリーダー ×5

HP:1800
可得SP:6
弱點:炎/酸/

7) ナイトクラウン×1

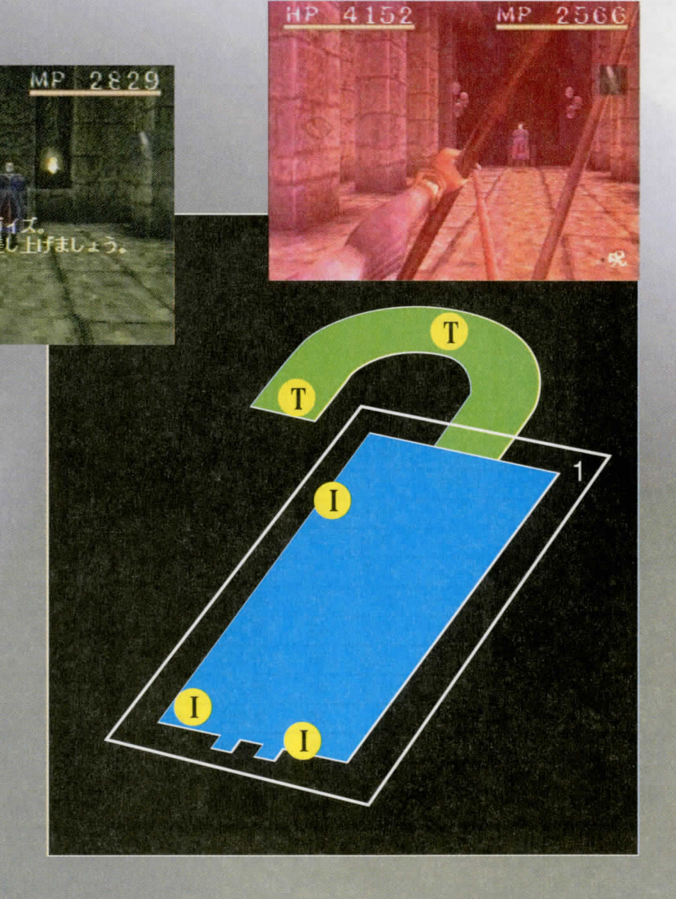
HP:4650
可得SP:18
弱點:-

可得道具表:

道具	區域
アキュートバスタードソード	1
バスタードソード	1
グリームバスタードソード	1
インベーダースタードソード	1
アークシロップ	2
キュアフルヘルム	3
シェルプレートメイル	3
心惑之鍵	3
ソーサラーリング・ポイゾン	4
サーモイング・フリーズA	5
魔氣藥	5
固毒液	5
回復藥	5
メルティリング・ポイゾンB	5
メルティリング・アシッドB	5
メルティリング・ポイゾンA	5
プリーストリング・フリーズ	5
淨呪之像	6
光魔之瓶	6
マインドアミュレット	6
バランスアミュレット	6
ソーサラーアミュレット	6
プリーストアミュレット	6
マスタープロテクション	7

5D 幻魔界 耶夢象

這是幻魔界的最後一個象。地圖極為簡單，只要輕輕繞過半圓便可見到頭目。在對頭目戰前，可以先用弓箭及魔法殺掉旁邊的幾個頭，然後才走前對付頭目。但這個頭目也不難對付，只要拉開距離用箭攻擊便可以了！將地上的全部戰利品收拾了後，便可前進到下一個界 - 奇獸界去。



區域 1：

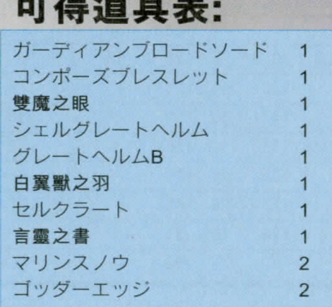
1) アークスピリッツ × 3

HP:2040
可得SP:14
弱點:-

2) デイスガーズ × 1

HP:2700
可得SP:44
弱點:碎

可得道具表:



道具	區域
ガーディアンブロードソード	1
コンポーズブレスレット	1
雙魔之眼	1
シェルグレートヘルム	1
グレートヘルムB	1
白翼獸之羽	1
セルクラート	1
言靈之書	1
マリンスノウ	2
ゴッダーエッジ	2



Shadow Tower 全防具列表

Helmet 頭盔　　使用部位: 頭

名稱	重量	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地點	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
キャップ	2.1	32	-	8	-	"1A, 1C"	6	-	14	-	-	-	-	34	19	-	-	-	-	-
クラウン	1	11	-	28	狀態回復 5	"1C, 1D"	-	-	4	-	-	-	-	86	132	8	23	8	12	66
レジストクラウン	1.1	16	炎 72	39	明星	"1D, 2A"	-	-	6	-	-	-	-	112	128	26	48	4	6	78
コンポースクラウン	1.4	21	凍 85	71	狀態回復 12	1D	-	-	11	-	-	-	-	134	168	11	31	16	20	95
ウィルウィザード	1	8	酸 121	79	HP 回復 8 / 明星	"2E, 5B"	-	-	8	-	-	-	-	146	141	16	25	23	18	114
デビルナイツ	0.6	18	闇 205	50	黃昏 / mp 吸收 13	"2D, 3D"	43	-	21	-	-	-	11	97	116	22	-	21	21	108
ヘルムA	2.8	34	-	17	-	1C	8	-	19	-	-	-	-	41	49	-	-	-	-	44
ヘルムB	2.5	38	-	18	-	4C	8	-	17	-	-	-	-	37	51	-	-	-	-	36
マインドヘルム	2.4	33	-	29	-	2F	-	-	13	-	-	-	-	126	48	-	-	-	-	35
フルヘルムA	3.5	42	-	49	-	3B	13	-	24	-	-	-	-	55	81	-	-	-	-	47
フルヘルムB	3.4	45	-	51	-	"2E, 3C"	15	-	27	-	-	-	-	62	76	-	-	-	-	52
キュアフルヘルム	3.1	45	-	62	狀態回復 3	"4C, 5C"	11	-	21	-	-	-	-	64	83	-	34	-	-	49
シェルフルヘルム	3.1	52	-	61	-	"4C, 5B"	16	-	44	-	-	-	-	49	81	-	-	-	-	54
フルヘルム・バーン	3	43	炎 141	59	-	3A	4	-	19	-	-	-	-	60	93	-	-	19	-	61
グレートヘルムA	3.8	50	-	69	-	4D	21	-	36	-	-	-	-	93	103	-	-	-	-	72
グレートヘルムB	3.8	46	-	72	-	"5A, 5D"	19	-	37	-	-	-	-	95	103	-	-	-	-	72
シェルグレートヘルム	3.9	61	-	83	-	5D	31	-	54	-	-	-	-	82	99	-	-	-	-	69
フォーチュンヴィーナス	4.2	55	-	79	MP 回復 5 / 明星 / 狀態回復 15	S	78	-	51	-	-	-	-	78	191	22	49	18	14	101
ゴッダーエッジ	4.8	66	-	91	CT10% / 黃昏 / HP 吸收 15	"5D, 7A"	52	-	60	-	-	-	19	65	93	-	-	-	-	97
シャイニングリーフ	2.4	32	聖 177	98	HP 回復 15 / CT5%	7C	34	-	44	-	-	-	-	194	148	11	21	8	3	32

Armor 盔甲　　使用部位: 身

名稱	重量	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地點	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
キルテッドアーマーA	2.2	6	-	9	-	1A	16	-	10	18	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
キルテッドアーマーB	1.9	8	-	11	-	1A	14	-	13	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
レザーアーマーA	2.8	13	-	21	-	1A	25	-	15	40	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
レザーアーマーB	2.9	11	-	19	-	"1B, 1C"	26	-	16	48	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
マインドレザーアーマー	4	14	-	28	-	"1C, 2B"	32	-	21	49	-	-	-	19	-	-	-	-	-	-
スケイルメイルA	15.3	21	-	43	-	"1B, 2D"	40	-	41	79	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スケイルメイルB	15.5	26	-	41	-	1B	43	-	38	82	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
キュアスケルメイル	14.2	23	-	39	狀態回復 5	"2A, 2C"	52	-	40	79	-	-	-	-	-	-	10	-	-	-
プレイトメイルA	18.6	28	-	48	-	2A	72	-	65	99	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
プレイトメイルB	18.7	30	-	51	-	2E	74	-	55	101	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
プレイトメイルC	19.8	32	-	70	-	3B	91	-	68	131	-	21	-	-	-	-	-	-	-	-
シェルプレイトメイル	18.4	44	-	59	-	5C	106	-	96	105	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
レジストプレイトメイル	18.4	31	-	61	-	5B	105	-	53	100	-	-	-	-	-	35	-	-	-	-
キュアプレイトメイル	18.6	29	-	63	-	"2F, 3A"	104	-	55	100	-	-	-	-	25	-	20	-	-	-
マインドプレイトメイル	19.9	34	-	72	-	4C	29	-	17	132	-	-	-	26	-	10	8	-	-	-
プレイトメイル・バーン	19.8	30	炎 168	71	-	3B	90	-	72	128	-	30	-	-	-	-	-	19	-	-
プレイトメイル・フリーズ	20	30	凍 185	80	MP 吸收 6	"4B, 4D"	90	-	70	128	-	15	-	-	-	-	-	21	-	-
プレイトメイル・アシッド	17.3	42	酸 242	69	-	4A	129	-	81	113	-	-	-	-	-	-	-	-	17	-
プレイトメイル・シャイン	17.2	36	聖 205	69	-	5B	141	-	80	115	-	-	-	19	-	-	-	-	-	16
プレイトメイル・ダーク	17.3	48	闇 212	81	-	5B	133	-	80	116	-	-	-	30	-	-	-	-	-	-
プレイトメイル・ポイゾン	17	30	毒 253	80	狀態回復 8	3D	135	-	21	116	-	-	-	-	-	-	-	-	20	-
エターナルマジック	23.1	26	聖 154	92	MP 回復 9 / 狀態回復 10	6B	122	-	69	145	-	-	-	25	-	-	-	15	17	14
ホワイトレイジ	27.7	25	闇 196	93	明星 / HP 吸收 15	7B	124	-	100	121	-	-	-	-	-	16	38	-	-	-
スターブレイカー	14.8	50	聖 200	103	CT5% / 黃昏	7D	152	-	75	100	-	-	-	-	19	50	-	-	-	-



Full Plate 全身盔甲　　使用部份:全身 (身+手+足)

名稱	重量	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地點	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
フルプレイト	33.2	42	-	58	-	"3B, 5A, 7C"	175	58	161	198	12	10	15	-	-	-	-	-	-	-
ボディフルプレイト	36.1	46	-	68	-	"4C, 7A"	216	72	177	212	14	8	8	-	-	-	-	-	-	-
シェルフルプレイト	35.8	58	-	71	-	7A	191	81	203	231	26	13	18	-	-	-	-	-	-	-
ゼウスケープ	39.4	65	聖 200	103	MP 回復 10 / MP 吸收 15	7C	203	118	172	229	52	28	31	41	-	-	-	12	56	13
ゴールドセイント	30.8	52	-	100	CT15% / 明星 / 狀態回復 10	6B	218	95	187	204	82	77	80	25	-	53	41	-	-	121
ナイツコフイン	34.4	49	-	98	HP 回復 10 / CT5% / 黃昏	7C	242	72	200	241	41	62	72	12	-	-	-	116	-	-

Shield 盾　　使用部份: 左手

名稱	重量	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地點	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
バックラーA	1.6	9	-	9	-	1A	14	-	24	28	-	-	-	-	16	23	25	-	-	-
バックラーB	1.6	7	-	12	-	1C	12	26	27	-	-	-	-	-	14	25	25	-	-	-
スモールシールドA	3.2	38	-	21	-	"1A, 4D"	17	-	32	36	-	-	-	-	21	36	44	-	-	-
スモールシールドB	3.1	40	-	22	-	1D	18	-	33	36	-	-	-	-	22	34	43	-	-	-
レジストスモールシールド	2.4	24	炎 77	28	-	"2B, 7C"	24	-	30	33	-	-	-	18	24	72	47	-	-	-
ラージシールドA	3.6	28	-	29	-	1B	31	-	45	42	-	-	-	-	34	46	59	-	-	-
ラージシールドB	3.6	26	-	28	-	2A	27	-	43	45	-	-	-	-	35	45	58	-	-	-
シェルラージシールド	8.8	36	-	37	-	"2E, 4D"	33	-	78	51	-	-	-	-	30	42	55	-	-	-
バランスラージシールド	8.8	31	酸 92	39	HP 回復 1	"2C, 2E"	33	-	47	81	-	-	-	-	36	43	61	3	5	4
ラージシールド・バーン	8.7	33	炎 152	51	-	3A	25	-	39	40	-	-	-	12	39	48	65	32	-	-
ラージシールド・フリーズ	9	35	凍 170	50	-	4C	27	-	42	40	-	-	-	14	37	51	64	28	-	-
カイトシールド	6.9	38	-	48	-	1D	22	-	63	53	-	-	-	-	60	86	86	-	-	-
バランスカイトシールド	7	35	毒 125	49	HP 回復 2	6B	24	-	67	86	-	-	-	-	63	83	89	10	14	8
カイトシールド・シャイン	8.5	40	聖 185	61	-	3C	26	-	65	56	-	-	-	23	67	88	92	-	-	33
カイトシールド・ダーク	8.5	28	闇 167	52	-	"2D, 7A"	25	-	70	55	-	-	-	25	70	92	87	-	-	37
ダークインフェルノ	18.7	5	-	101	CT5% / 黃昏	7D	54	-	122	84	16	21	18	-	8	111	99	26	22	20
タワーシールドA	10.8	44	-	59	-	2E	41	-	101	71	-	-	-	-	36	59	56	-	-	-
タワーシールドB	10.7	46	-	61	-	3B	40	-	98	73	-	-	-	-	37	60	54	-	-	-
ボディタワーシールド	10.7	47	-	68	HP 回復 10	2E	65	-	106	76	-	-	-	-	40	56	51	-	-	-
タワーシールド・ポイゾン	13.5	46	毒 220	67	-	5A	42	-	104	76	-	-	-	-	41	62	59	-	40	-
タワーシールド・アシッド	13.5	46	酸 211	67	-	4B	42	-	102	75	-	-	-	-	41	62	60	-	36	-
バランスタワーシールド	9.2	50	毒 134	81	HP 回復 7	6A	46	-	108	98	-	-	-	-	43	65	63	13	28	16
レジストタワーシールド	9.2	48	闇 200	79	-	7A	39	-	93	68	-	-	-	20	46	110	65	-	-	-
ゴシックシールドA	10.2	53	-	57	-	3B	35	-	85	58	-	-	-	-	44	108	71	-	-	-
ゴシックシールドB	11.6	55	-	63	-	"5A, 5C"	34	-	83	60	-	-	-	-	42	100	70	-	-	-
シェルゴシックシールド	10.1	60	-	72	-	"5B, 6A"	37	-	129	63	-	-	-	-	40	103	67	-	-	-
レジストゴシックシールド	11.8	58	凍 250	82	-	4D	29	-	80	55	-	-	-	32	51	142	83	-	-	-
ボディゴシックシールド	8.2	53	-	82	HP 回復 12	"6B, 7C"	56	-	86	61	-	-	-	-	39	103	69	-	-	-
バランスゴシックシールド	8.3	50	酸 175	77	HP 回復 4	7D	41	-	88	95	-	-	-	-	41	111	73	32	21	25
カラビナラクトス	11.8	85	-	103	HP 吸收 14 / MP 吸 10	7C	32	151	102	-	-	-	-	-	36	46	61	-	-	-
リフレクター	14.7	64	-	99	HP 回復 15 / MP 回復 15	7C	61	-	94	76	-	-	-	-	57	115	84	-	-	-
サイコレイジ	4.8	23	-	80	CT20%	3C	39	-	28	28	-	-	-	20	48	71	53	-	-	-
ジルコンシリング	0.8	15	聖 199	89	黃昏	"6B, 7D"	51	-	102	72	-	-	-	14	63	127	85	-	-	-
クルスバウ	2.1	18	闇 230	97	明星	7D	18	-	33	37	-	-	-	28	81	150	101	48	46	51



Boot & Legs Guarder 靴及護足

使用部份:足

名稱	重量	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地點	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
レザーブーツA	2.1	12	-	8	-	1C	8	-	9	12	-	-	-	-	-	-	-	-	23	-
レザーブーツB	2	14	-	19	-	1D	10	-	10	11	-	-	-	-	-	-	-	-	28	-
ハートブーツ	2.3	18	-	27	-	1C	14	-	16	13	-	-	-	-	-	-	-	-	36	-
アイアンブーツA	8.4	22	-	39	-	"1D, 2D"	20	-	20	13	-	-	-	-	-	-	-	-	44	-
アイアンブーツB	8.6	25	-	37	-	"2A, 2E"	22	-	22	21	-	-	-	-	-	-	-	-	40	-
シェルアイアンブーツ	8.6	25	-	48	-	"1D, 7C"	39	-	50	37	-	-	-	-	-	-	-	-	53	-
キュアアイアンブーツ	6.6	36	-	51	-	"3A, 3B"	33	-	27	48	-	-	-	8	-	-	37	-	58	-
レジストアイアンブーツA	6.5	38	-	59	-	3B	28	-	25	44	-	-	-	-	-	32	-	-	74	15
レジストアイアンブーツB	5	34	-	77	-	3A	30	-	15	64	-	-	-	-	-	51	-	12	79	21
グリームアイアンブーツ	5.2	30	-	81	-	3D	31	32	42	68	-	-	33	-	-	-	-	-	77	-
バランスアイアンブーツ	5	33	-	89	HP 回復 10	7A	39	-	48	100		48	-	-	-	-	-	-	84	-
アイアンブーツ・アシッド	6.6	40	酸 172	60	-	"2C, 2E, 4C"	34	-	29	47	-	-	-	12	-	-	-	-	108	-
レッグガーダーA	5.7	44	-	33	-	1B	-	16	15	36	-	-	-	-	-	-	-	-	11	-
レッグガーダーB	5.8	42	-	32	-	2F	-	16	16	35	-	-	-	-	-	-	-	-	12	-
シェルレッグガーダー	5.7	48	-	41	-	"2D, 6B"	-	17	43	38	-	-	-	-	-	-	-	-	14	-
レッグガーダー・バーン	4.3	30	炎 169	68	-	3C	-	38	29	71	-	8	-	-	-	-	-	20	19	-
レッグガーダー・フリーズ	4.2	38	凍 175	72	-	"4A, 4D"	-	27	36	80	-	-	12	-	-	-	-	18	41	-
レッグガーダー・ポイゾン	3.6	33	毒 181	79	HP 吸收 10	6B	-	42	32	75	-	-	-	-	-	-	-	-	97	-
レッグガーダー・アシッド	3.6	34	酸 186	81	MP 吸收 10	4B	-	44	37	77	-	-	-	-	-	-	-	-	101	-
スターチャリオット	3	28	聖 200	99	明星 / 狀態回復 10	7B	50	48	40	85	41	-	-	-	-	-	-	15	95	19

Gloves & Gauntlets 手套及護手

使用部位:手

名稱	重量	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地點	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
レザーグローブA	0.5	10	-	7	-	1C	-	41	6	-	7	5	13	-	-	-	-	34	-	-
レザーグローブB	0.4	12	-	7	-	1C	-	38	7	-	6	6	14	-	-	-	-	33	-	-
レザーグローブC	0.4	12	-	18	-	2A	-	44	6	-	9	6	13	-	-	-	-	37	-	-
ウッドグローブA	1.2	8	-	19	-	"1C, 2C"	6	30	9	-	12	5	15	-	2	-	-	38	-	-
ウッドグローブB	1.1	7	-	31	-	2C	16	29	10	-	13	8	16	-	3	-	-	38	-	-
メタルグローブA	2.2	14	-	29	-	1B	-	24	14	-	11	9	18	-	-	-	-	53	-	-
メタルグローブB	2.2	15	-	30	-	"7A, 7B"	-	23	14	-	10	10	19	-	-	-	-	55	-	-
メタルグローブC	2.1	12	-	37	-	4A	8	26	16	-	12	11	18	-	-	-	-	61	-	-
ハンドガード	3.3	26	炎 76	41	-	"1D, 2E"	-	11	19	-	8	26	7	-	-	-	-	83	-	-
グリームハンドガード	3.4	28	酸 115	48	-	"1D, 2E"	-	35	18	-	9	30	8	-	-	-	-	91	-	-
ガントレットA	4.6	36	-	50	-	"2C, 3A"	-	39	25	-	34	13	10	-	-	-	-	76	-	-
ガントレットB	4.6	36	-	49	-	"3C, 3D"	-	41	25	-	35	15	11	-	-	-	-	74	-	-
シェルガントレット	4.7	41	-	61	-	S	26	36	41	-	33	16	7	-	-	-	-	80	-	-
レジストガントレット	4.2	33	炎 134	68	-	5A	-	43	27	-	30	15	12	-	-	18	-	112	-	12
グリームガントレット	4.1	32	-	81	HP 回復 6	6A	-	76	25	-	32	13	14	-	-	-	-	96	-	43
ガントレット・リーディング	4.1	35	-	70	CT5%	5C	-	53	29	-	34	13	15	-	-	-	-	81	-	8
アームガード	6.2	40	-	79	-	6A	-	69	45	-	29	49	17	-	-	-	-	93	-	-
コンポーズアームガード	6.1	36	炎 54	88	-	6B	-	65	43	-	29	51	16	-	48	-	-	109	-	-
アームガード・リーディング	6.1	42	炎 38	91	CT10%	7A	-	79	38	-	28	47	13	-	-	-	-	97	-	-
ミストイレイザー	7.9	54	炎 240	98	HP吸收5 / MP吸收5	7C	38	61	50	-	41	43	40	-	-	-	39	117	45	-

文：赤目黑龍

超級機械人大戰F完結編



全道具取得表

在《超級機械人大戰F完結編》之中，在大部份的版面之中，也有一些敵人身上是特殊的道具的，只要大家將他們打倒之後，便可以取得這些珍貴的道具，以下便是在各版面之中大家可以取得的道具：

版面分類	話數	目標——駕駛者	取得道具
真實機械人	惡意之旋渦（前）	嘉比娜．泰娜（ガーベラ・テトラ）——絲瑪（シーマ）	超級推進器
真實機械人	惡意之旋渦（後）	多歷臣（ドライセン）——拉剛（ラカン）	BIO SENSER
真實機械人	惡意之旋渦（後）	多歷臣（ドライセン）——佳亞（ガイア）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
真實機械人	惡意之旋渦（後）	多歷臣（ドライセン）——奧狄加（オルテガ）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
真實機械人	惡意之旋渦（後）	多歷臣（ドライセン）——馬殊（マッシュ）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
超級機械人	FRONTIER 4 之危機（前）	嘉比娜．泰娜（ガーベラ・テトラ）——絲瑪（シーマ）	推進器
超級機械人	FRONTIER 4 之危機（後）	多歷臣（ドライセン）——拉剛（ラカン）	蔡百涵裝甲（70%）／對 BEAM COATING（30%）
超級機械人	FRONTIER 4 之危機（後）	多歷臣（ドライセン）——佳亞（ガイア）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
超級機械人	FRONTIER 4 之危機（後）	多歷臣（ドライセン）——奧狄加（オルテガ）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
超級機械人	FRONTIER 4 之危機（後）	多歷臣（ドライセン）——馬殊（マッシュ）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	拉亞萊斯	GP02A——賈圖（ガトー）	推進器（70%）／超級推進器（30%）
共通版面	亞古捷斯之攻防	哈曼號（ハンマ・ハンマ）——馬士文（マシュマー）	BIO SENSER
共通版面	亞古捷斯之攻防	哈曼號（ハンマ・ハンマ）——依莉亞（イリア）	推進器
共通版面	亞古捷斯之攻防	卡碧尼（キュベレイ）——哈曼．嘉（ハマーン）	PSYCHO FRAME
共通版面	撒比家之亡靈	渣古 III（ザクIII）——拉剛（ラカン）	超級推進器
共通版面	撒比家之亡靈	哈曼號（ハンマ・ハンマ）——馬士文（マシュマー）	APOGEE MOTOR
共通版面	撒比家之亡靈	達希魯夫（ドーベンウルフ）——亞利亞斯（アリアス）	推進器
共通版面	撒比家之亡靈	龍飛（バウ）——依莉亞（イリア）	MAGNET COATING
共通版面	撒比家之亡靈	安多拉（エンドラ）——哥頓（ゴッドン）	蔡百涵裝甲
共通版面	玻璃之王國	亞歷山大（アレキサンドリア）——索曼勤（ジャマイカン）	混合裝甲
共通版面	玻璃之王國	漢布拉比（ハンブラビ）——逸札（ヤザン）	MAGNET COATING
共通版面	亞瑪狄拉．卡瑪迪拉	嘉比娜．泰娜（ガーベラ・テトラ）——絲瑪（シーマ）	蔡百涵裝甲
共通版面	亞瑪狄拉．卡瑪迪拉	維路．維羅（ヴィル・ヴィロ）——基烈（ケリィ）	燃料倉
共通版面	亞瑪狄拉．卡瑪迪拉	GP02A——賈圖（ガトー）	推進器
共通版面	泰坦斯之惡意	湛新號（ザンジバル）——麥＝高比（マニクベ）	混合裝甲
共通版面	泰坦斯之惡意	死神高達（ガンダムデスサイズ）——狄奧（デュオ）	BIO SENSER
共通版面	訣別（後）	亞斯曼(強化型 MA)(アッシマー(強化型 MA))——拉剛（ラカン）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	訣別（後）	重高達 mkII（サイコガンダム mkII）——露莎美（ロザミア）	對 BEAM COATING
真實機械人	泰坦斯之追擊	拜亞蘭（バイアラン）——菈娜（ライラ）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
真實機械人	泰坦斯之追擊	拜亞蘭（バイアラン）——尊尼（ジェリド）	推進器
真實機械人	泰坦斯之追擊	拜亞蘭（バイアラン）——格靈哥（カクリコン）	維修器
真實機械人	泰坦斯之追擊	特普狄（ダブデ）——索曼勤（ジャマイカン）	蔡百涵裝甲
真實機械人	泰坦斯之追擊	漢布拉比（ハンブラビ）——逸札（ヤザン）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
超級機械人	羈絆	飛行要塞古路（飛行要塞グール）——修羅男爵（あしゅら男爵）	維修器
超級機械人	羈絆	飛行要塞古路（飛行要塞グール）——地獄博士（Dr ヘル）	維修器
共通版面	傳說的破嵐萬丈	亞歷山大（アレキサンドリア）——加帝爾（ガディ）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	傳說的破嵐萬丈	亞斯曼(強化型)(アッシマー(強化型))——拉剛（ラカン）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	傳說的破嵐萬丈	本都艦（ブンドル艦）——本都（ブンドル）	超級推進器
共通版面	傳說的破嵐萬丈	加多魯艦（カットナル艦）——加多魯（カットナル）	PSYCHO FRAME
共通版面	傳說的破嵐萬丈	格蘭古路艦（ケルナゲール艦）——格蘭古路（ケルナゲール）	混合裝甲
共通版面	日輪與我同在	韋域士號（ウィル・ウィプス）——德雷格（ドレイク）	米諾夫斯基粒子槽
共通版面	日輪與我同在	特普狄（ダブデ）——索曼勤（ジャマイカン）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	日輪與我同在	漢布拉比(強化型)(ハンブラビ(強化型))——逸札（ヤザン）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	日輪與我同在	利柏根（レプラカーン）——朱露（ジェリル）	MAGNET COATING
共通版面	日輪與我同在	利柏根（レプラカーン）——亞里（アレン）	維修器
共通版面	日輪與我同在	利柏根（レプラカーン）——飛（フェリ）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	惡意之奧拿	格哥力號（ゲア・ガリング）——貝撒特（ビショット）	超合金Z
共通版面	惡意之奧拿	拉靈（ライネック）——托特（トッド）	維修器
共通版面	動亂．約翰內斯堡	特普狄（ダブデ）——索曼勤（ジャマイカン）	蔡百涵裝甲
共通版面	動亂．約翰內斯堡	漢布拉比(強化型)(ハンブラビ(強化型))——逸札（ヤザン）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	巨大化朱露	HYPER 利柏根（ハーパーレプラカーン）——朱露（ジェリル）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	救出多利茲	亞歷山大（アレキサンドリア）——法斯古（バスク）	BIO SENSOR
共通版面	多利茲站起來	多哥斯．基亞（ドゴシ・ギア）——法斯古（バスク）	混合裝甲
共通版面	多利茲．站起來	韋域士號（ウィル・ウィプス）——德雷格（ドレイク）	APOGEE MOTOR
共通版面	多利茲．站起來	格哥力號（ゲア・ガリング）——貝撒特（ビショット）	PSYCHO FRAME
共通版面	多利茲．站起來	拉靈（ライネック）——托特（トッド）	維修器
共通版面	多蘐之危機！！SUPER MODE 發動	高達天劍絕刀（ガンダムヘブンズソード）——米基羅（ミケロ）	MAGNET COATING（90%）／BIO SENSOR（10%）
共通版面	多蘐之危機！！SUPER MODE 發動	高達獅王爭霸（グランドガンダム）——卓普文（チャップマン）	推進器（90%）／超級推進器（10%）
共通版面	基亞娜高地的修行	MASTER GUNDAM（マスターガンダム）——東方不敗（マスター）	花狄瑪
共通版面	基亞娜高地的修行	DEVIL GUNDAM（デビルガンダム）——京二．卡殊（キョウジ）	超合金Z
共通版面	超越托特	韋域士號（ウィル・ウィプス）——德雷格（ドレイク）	蔡百涵裝甲（70%）／對 BEAM COATING（30%）
共通版面	超越托特	加拉巴（ガラバ）——黑騎士	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	超越托特	HYPER 拉靈（ハイパーライネック）——托特（トッド）	超合金Z
共通版面	波士頓日落西沉	韋域士號（ウィル・ウィプス）——德雷格（ドレイク）	蔡百涵裝甲（70%）／對 BEAM COATING（30%）
共通版面	波士頓日落西沉	加拉巴（ガラバ）——黑騎士	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
真實機械人	新力量	格哥力號（ゲア・ガリング）——貝撒特（ビショット）	MAGNET COATING（90%）／BIO SENSOR（10%）
真實機械人	新力量	貝鐸(尊尼專用)(バウンド・ドッグ(ジェリド専用))——尊尼（ジェリド）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
超級機械人	完成！超鬥士	格哥力號（ゲア・ガリング）——貝撒特（ビショット）	MAGNET COATING（90%）／BIO SENSOR（10%）
超級機械人	完成！超鬥士	貝鐸(尊尼專用)(バウンド・ドッグ(ジェリド専用))——尊尼（ジェリド）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	TIME LIMIT（前）	鐵奧（ジ・O）——斯諾哥（シロッコ）	超合金Z
共通版面	野心的盡頭	多哥斯．基亞（ドゴシ・ギア）——法斯古（バスク）	推進器（90%）／超級推進器（10%）
共通版面	野心的盡頭	亞歷山大（アレキサンドリア）——索曼勤（ジャマイカン）	BIO SENSOR
共通版面	野心的盡頭	重高達（サイコガンダム）——科（フォ）	BIO SENSOR（90%）／高性能雷達（10%）
共通版面	野心的盡頭	貝鐸(強化型)(バウンド・ドッグ(強化型))——尊尼（ジェリド）	燃料倉（90%）／燃料倉S（10%）
共通版面	野心的盡頭	格哥力號（ゲア・ガリング）——貝撒特（ビショット）	PSYCHO FRAME
共通版面	給變質者的挽歌	格哥力號（ゲア・ガリング）——貝撒特（ビショット）	APOGEE MOTOR
共通版面	給變質者的挽歌	史普利加（スプリガン）——朮迪（ショット）	超合金Z
共通版面	給變質者的挽歌	布普利（ブブリィ）——美緻（ミュージィ）	BIO SENSOR
共通版面	天空與大地之獸	暗黑大將軍——暗黑大將軍	超合金Z
共通版面	天空與大地之獸	高達天劍絕刀（ガンダムヘブンズソード）——米基羅（ミケロ）	維修器
共通版面	天空與大地之獸	高達獅王爭霸（グランドガンダム）——卓普文（チャップマン）	燃料倉
共通版面	天空與大地之獸	加拉巴（ガラバ）——黑騎士	BIO SENSOR
共通版面	天空與大地之獸	格蘭古魯艦（ケルナゲール艦）——格蘭古魯（ケルナゲール）	APOGEE MOTOR
共通版面	天空與大地之獸	加多魯艦（カットナル艦）——加多魯（カットナル）	PSYCHO FRAME
共通版面	天空與大地之獸	本都艦（ブンドル艦）——本都（ブンドル）	超級推進器
選擇 DC	雙重演奏（第一戰）	亞歷山大（アレキサンドリア）——索曼勤（ジャマイカン）	蔡百涵女裝甲
選擇 DC	雙重演奏（第一戰）	亞歷山大（アレキサンドリア）——加帝爾（ガディ）	蔡百涵女裝甲
選擇 DC	雙重演奏（第一戰）	漢布拉比(強化型)(ハンブラビ(強化型))——逸札（ヤザン）	燃料倉

Present by：山寺良牙

你能否用愛回復她的健康呢？

凝望騎士



人物總集介紹（第六回）

茜拉・古比斯斯(セーラ・ピクシス)

「CV：皆口裕子」
生日：3月11日
年齡：15歲(初見面時)
血型：A
住所：瑪莉金
職業：×
備註：比古斯斯家女兒
性格：病弱
興趣：看書
喜歡的地方：×
將來夢想：能夠變得健康
理想的男性：能守護著她的人
喜歡的生日禮物——
有錢人或以上：戀愛小說(恋愛小説)
小有錢人：玫瑰花束(バラの花束)
庶民的：化粧用具一套(メイクアップセッ

遇見方法——

必要能力值：「學力」需要有20「26年」或34「27年」；另要實行特別指令。
期間：26年9月16日／27年9月15日

問題回答反應表——

問題：為何物件會由上跌至下？(何故、物体は上から下へ落ちるんですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
因為有重力（重力があるから）	C	C	C
因為地球拉下去（地球が引っ張るから）	B	B	B
我怎會知（知るか）	F	F	F

問題：嬰兒由何處來的？(赤ちゃんは何処から来るんですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
從西洋菜出生的（キャベツから生まれる）	C	C	C
由母親的腹中（母親のお腹の中から）	B	B	B
南國的島（南の島から）	D	D	D

問題：下雨時的水量的水源主要是甚麼？(雨が降りますよね その水量の源はどこが主になるんですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
海洋（海洋）	B	B	B
天使的淚（天使の涙）	A	A	A
自己想（自分で考えろ）	F	F	F

問題：心房中隔欠損症為何會容易令到呼吸困難？(心房中隔欠損症ってなぜ呼吸困難になりやすいのですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
血液中的氧氣不能正常流動（血の中の酸素が上手く流れないから）	B	B	B
動脈血與靜脈血混在一起（動脈血が静脈血と混じるから）	C	C	C
肺有問題（肺の病気だから）	E	E	E

問題：為何將水注入桶再揮舞它時水不會倒出來？(何故水の入ったバケツを思いっきり振り回しても水がこぼれないんですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
由於揮舞時會產生離心力（振り回した時に遠心力が働くから）	C	C	C
水會走到桶的最底部（水がバケツの底へ行こうとするから）	B	B	B
一定是凍硬了（きっと凍っているから）	F	F	F

問題：愛情並不是為了人…為何並不是為人呢？(情けは人の為ならず…ってどうして人の為にならないですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
由於是為自己（自分の為だから）	B	B	B
由於親切就是仇恨（親切は仇になるから）	D	D	D
就是這樣的事（そういうものだから）	F	F	F

問題：為何太陽會由東邊升起？(何故、太陽は東から昇るんですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
由於太陽圍著地球轉（太陽が地球の周りを回っているから）	D	D	D
由於地球由西向東自轉（地球が西から東へ回転してるから）	B	B	B
這只是太陽隨便來（そんなのは太陽の勝手だから）	F	F	F

問題：為何0被1或2除也是0？(なぜ、ゼロは1や2で割ってもなんでゼロのままなんですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
根本就沒數可除（元々、割る数が無いから）	B	B	B
這是定理（定理だから）	D	D	D
因為是0（ゼロだから）	F	F	F

問題：為何炸麵餅圈中心的洞是空的？(ドーナツの中心の穴はどうして空いてるのですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了降低成本（コストダウンの為）	C	C	C
為了容易疏通熱氣（熱を通りやすくする為）	B	B	B
為了容易吃（食べやすくする為）	C	C	C

閒談回答反應表——

問題：老師有否試過接吻？(先生は…キス…したことってありますか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有（あるとも）	B	B	D
沒有（ないんだ）	C	C	C
不如試試看（しようか）	E	E	A

問題：老師現在有否戀人？(先生って恋人とかいらっしゃるんですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有（恋人はいる）	C	C	D
沒有（恋人はいない）	C	C	C
你就是戀人（君は恋人）	D	D	A

問題：老師有否認識一名叫天狄的護士？(テディー・アデレードさんて看護婦さんなんですけど先生、ご存じですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
認識（知ってる）	B	B	B
不認識（知らない）	C	C	C
是我的戀人（恋人だよ）	C	C	E

問題：哥哥說到寒冷的國但未回來，也沒寫過信…(兄は寒い国へ言ったままって来ないんです…手紙も何も来ません…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
寒冷的國是？（寒い国って？）	C	C	C
這真有些擔心（それは心配だね）	C	C	C
懷著信念去等待（信じて待ちなよ）	B	B	B

問題：說開老師也記得天狼星吧？(そういえば先生もシリウスにほえられましたよね？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
天狼星是？（シリウスって？）	C	C	C
記得（ほえられたよ）	C	C	C
完全記不起（いや、全然）	B	B	B

問題：我不太喜歡戴眼鏡，這令我不太好看…(でも、私…眼鏡って好きじゃないんです その…格好悪いし…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這才是你的魅力（チャーミングだよ）	C	C	A
果然眼鏡是有些（確かに眼鏡はねえ……）	E	E	E
不用介懷（気にする事ないよ）	D	D	D

問題：我患有「心房中隔欠損症」一個難醫的病(私、心房中隔欠損症とかいうなんだか難しい病気なんだそうです…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
馬上會好的（すぐ治るよ）	D	D	D
手術呢？（手術は？）	D	D	D
很麻煩呢（大変だね）	C	C	C

問題：老師今天我想也找古斯他夫一起談話(先生 今日はグスタフも一緒にお話ししたいそうです)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
聽古斯他夫的過去（グスタフの過去を聞く）	C	C	C
聽古斯他夫的現在（グスタフの現在を聞く）	C	C	C
聽古斯他夫的真正身份（グスタフの正体を聞く）	C	C	C

問題：老師為何要做傭兵這恐怖的事？(先生は何で傭兵なんて恐い事をなさってるんですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護某人（誰かを守るため）	B	B	B
為了錢（お金を稼ぐため）	C	C	C
請不要問我（聞かないでなれ）	D	D	D

問題：在老師面前還是這個樣子，總覺得難為情(私、先生の前なのにこの格好で、素顔のままだし…何だか恥ずかしいです…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
就這樣也十分美麗（そのままで充分きれいだよ）	C	C	A
始終想打扮一下？（やっぱりオシャレに憧れる？）	D	D	D
不用介懷（別に、気にしなくていいよ）	B	B	B

問題：說開是否還未向老師介紹米比斯「茜拉養的小鳥」(そうえいば…先生 まだメビウスを紹介してませんでしたっけ？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可愛的鸚哥（可愛いインコだね）	B	B	B
這鳥就是你的朋友？（その鳥が友達なの？）	C	C	C
今晚吃燒雀仔（今晩は焼き鳥だな）	F	F	F

問題：卡爾羅哥哥在這窗口溫柔地撫我的頭(カルノー兄様がこの窓の所に腰掛けていて優しく頭をなでてくれたんです)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那是你哥哥的幽靈（それは兄さんの幽霊だよ）	F	F	F
一定會夢想成真的（きっと正夢になるよ）	B	B	B
你很喜歡你哥哥呢（兄さんが好きなんだね）	A	A	A

問題：我喜歡亞拔．扎比古寫的《真旅行記》(私…アルベルト・ジャンベルグの『真旅行記』が好きなんです。)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
下次可否借給我（今度、貸してくれる？）	B	B	B
我不喜歡看書（本を読むのは苦手なんだ）	D	D	D
遲些走去買（今度、買ってみようかな）	C	C	C

問題：與我在對手是否有些悶？(私なんかの相手をしてて退屈じゃありませんか…？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分開心（すごく楽しいよ）	A	A	A
沒有這回事（そんな事ないよ）	C	C	C
的確有些悶（確かに退屈かも）	E	E	E

問題：老師的故鄉究竟是個怎樣的地方？(先生の故郷っていったいどんな所なんですか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
東洋的農產國（東洋の片田舎だよ）	C	C	C
下次一起去（今度一緒に行こう）	D	D	A
用筷子的國（おハシの国なんだよ）	C	C	C

問題：老師有否見過本莉斯拉公主？(先生はプリシラ王女をご覧になられた事ありますか？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分利害（すごいんだね）	C	C	C
經常見到她（彼女とは、よく会う）	B	B	B
以這為驕傲？（それは自慢か？）	D	D	D

問題：古斯他夫十分溫柔也十分照顧我，我喜歡他(グスタフは優しくていろいろと気付いてくねから私 大好きなんです)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
他聽到會十分感激的（当人が聞いたら感激するよ）	B	B	B
我也對他有好感（自分も彼には好感が持てる）	A	A	A
他只是一個老頭子（あんなのただのジジイだろ）	F	F	F

問題：請小心，祖父不太喜歡外國人及外國文化(気をつけて下さい おじい様は海外の方や文化があまりお好きでないんです)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
下次來時會小心的（この家に来る時は用心するよ）	C	C	C
一定不會遇到他（きっと会うことはないだろう）	C	C	C
真不象話的老頭子（けしからんジジイだな……）	B	B	B

問題：究竟戰況現在如何？(そういえば戦争の方は一体どうなってるんでしょうが？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有我在沒事（自分がいるから大丈夫）	D	D	A
現時本國形勢有利（この国は今有利だから）	C	C	C
未完也不知勝負（終わるまで分からない）	C	C	C

問題：說開老師未看過卡爾羅哥哥的肖像畫(そういえば先生にカルノー兄様の肖像画を見せた事ないですよね？)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分似茜拉（セーラに似てるね）	B	B	B
十分有型的男子呢（結構、イイ男だね）	B	B	A
感到討厭的男子（嫌な感じの男だな）	F	F	F

特別事件表

GOODEND 必要事件

能力值條件

學力：20
禮儀：20
魅力：20
信仰：20
劍術：×
馬術：×
騎士勳章：×



必要事件

古拉斯斯的花

發生日：29 年 1 月 18 日
戀愛度：4 個心
其他條件：去茜拉家上課；另要認識本莉斯拉、卡羅露其中一位或認識二人。





內容

路線一

從茜拉口中聽過有關古拉斯斯花能治好她的病後，便決定要找到這種花，並說自己有信心取得。「選擇對白：1.找到給你看（見つけてみせる）2.有信心（ある）」

↓

之後從比可的情報中得知多魯蕃城中有這種花，於是便入城。【重點：如果識本莉斯拉的話便利用她幫手；不認識的話便利用卡羅露幫手】

「選擇對白：找本莉斯拉幫手（プリシラと知り合いならプリシラの力を借りる）【本莉斯拉時】／感到有不妙叫她先走（嫌な予感がするので却下）【卡羅露時】」

↓

取得古拉斯斯花，之後主角便帶著花到米尼斯斯的實驗室，將事一五一十說出後，便可取得藥回去給茜拉。「選擇對白：說出事件（事情を話す）」

固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
聖誕前夕	26年、27年、28年的12月24日	×
除夕	26年、27年、28年的12月31日	×
午睡	27年4月21日-9月22日／28年4月20日-9月21日	3個心
與鸚哥談話	26年11月1日-27年3月17日／28年10月20日-28年3月16日	3個心
自殺失敗	28年11月16日	×



美少女夢工場 夢見妖精



製造商：GAINAX 售價：5800日元
發售日：發售中 容量：CD-ROM
MEM SLG SEGA SATURN

TEXT BY 酒井明樹

前言

上期本人已為大家提供了在學習時所的事件資料，這次再為大家奉上工作時及特別事件的資料希望大家會鐘意。P.S下期本人將為大家獻上ENDING的條件及技巧，敬請大家耐心等待。

工作時所出現的事件

農場

豐收或歉收



每年的十月中選擇「農場」的工作便會有50%機會出現，如果不出現的話可以預先儲存遊戲，然後再度開啟檔案，直至事件出現。

出現條件

每年10月中實行「農場」的工作會有50%機會出現豐作或歉收的事件，至於出現豐作的機會是70%，而歉收的機會便是30%。

效果及影響

豐收時所給予的紅利計算方法
人工在0之上：根據這個回合的人工給予同樣的紅利。
人工是等如0：養育費＋10G
歉收時的影響
在貧乏症的狀態之外：壓力＋12-20、氣力－6-15、十月會沒有人工。
在貧乏症的狀態中：壓力＋12-20、氣力－35、十月會沒有人工。

市場

碰到小偷

實行市場的工作會有機會碰到小偷，要把小偷逮捕便要有一定的武勇能力，而不要讓小偷逃走便要視乎品德的數值。

發生條件

實行市場的工作後會有10%機會發生。



效果及影響

阻止盜竊失敗：自信－15-25
阻止盜竊成功，但是逮捕失敗：養育費＋50G、在貧乏症的狀態中氣力會增加10-20。
阻止盜竊成功，加上成功逮捕小偷：養育費＋150G、在貧乏症的狀態中氣力氣力會增加10-20。
阻止盜竊成功，但是給小偷逃走：氣品＋25-35、魅力＋10-20。

打掃（メイド）

事件一 雇主家的物品被盜

實行打掃的工作會有機會出現雇主家物品被盜的事件，如果品德和氣品的數值高的話便不會被人懷疑為小偷。

發生條件

實行打掃的工作後會有5%的機會發生

效果及影響

能夠判別到真相
不在非行化態當中：沒有變化
在非行化態當中：養育費＋100G
不能夠判別到真相
不在非行化態當中：氣力－20-30、自信－10-20、性情－15-25
在非行化態當中：氣力－30-40、自信－20-30、性情－25-35、自信－15-25

事件二 介紹女兒進入王宮當兼職

實行打掃的工作，只要氣品及氣力高，到達某程度便會出現雇主路絲介紹女兒進入王宮當兼職的事件。

出現條件

氣力在200之上以及氣品在400之上，不在非行化或貧乏症狀態當中，而且沒有出現過「王官探索人員」的事件。完成了這些條件便會出現介紹女兒進入王宮當兼職的事件。

大工

事件一 建築物建成了一半或完全建成

選擇大工的工作到達一定的次數是必定會出現建成一半或完全建成的事件，而兩個事件的效果分別卻很大。

出現條件

建築物完成了一半：視乎狀態而定，通常狀態增加氣力15-25、貧乏症狀態增加品德15-25、戀愛狀態增加感受性15-25、驕傲狀態增加自信15-25、非行化狀態增加品德15-25。
建築物完全完成：養育費＋100G。

發生意外

受傷及無傷的比率是受傷40%、沒有受傷60%。

發生條件

壓力比氣力大時會有10%機會發生意外。

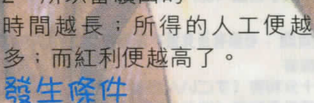
效果及影響

受傷：養育費＋35G
沒有受傷：品德＋20-40

礦山

事件一 發現礦脈

選擇礦山的工作便會有機會出現發現礦脈的事件，由於發現礦物的紅利計算方法是在回合中的所工人×2，所以當礦山的時間越長；所得的人工便越多；而紅利便越高了。



發生條件

完成礦山的工作會有10%機會發生，發生後一年即24個回合內再不會發生。

效果及影響

人工在0G以上：這次工作的人工×2
人工等如0G：養育費＋50G

事件二 隧道意外

因為礦山內的隧道出現問題而發生意外，女兒除了受傷的場合之外其他的場合都對能力值有一定的幫助。使用4個回合一次的模式會有25%的機會率發生。

發生條件

完成礦山的工作會有5%

機會發生，事情發生後半年即12個回合內不會再次發生。

效果及影響

受傷：壓力－25

幫助受傷的人：氣品＋20-30、養育費＋100G

沒有受傷：性情＋25-35、魅力＋10-20

沒有特別事情：在貧乏症的狀態以外養育費＋50-100G

事件三
老鼠先生出場

女兒的魅力和氣品夠高的話，在女兒到達16歲時選擇礦山的工作，老鼠先生便會出現與女兒談話。

發生條件

女兒到達16歲、氣品到達500或以上、魅力高於700，要實行十個回合以上。

效果及影響

無

保母（子守り）

與小孩子相熟

實行保母的工作會有機會出現與小孩子相熟的事件，由於所影響的能力計算方法是以巴仙（%）來計算，所以能力越高便會越有利。

出現條件

完成保母的工作後會有10%的機會發生，發生後半年即12回合內不會再次發生。

效果及影響

氣力、品德、氣品、性情、魅力、會隨着性情值的10%而上升，而壓力是隨着性情值的10%而減少，自信－25-45，養育費＋1-5G、壓力－10-25。

家庭教師

事件一
成為孩子的相談對像

實行家庭教師的工作，會出現與所教導的孩子利安（レオン）或利露（レロン）相談的事件，性情值高便會出現與利安相談的事件，而魅力值高便會出現與利露相談的事件。

出現條件

氣品及性情高，而壓力低便會發生與孩子相談的事件，發生後四個回合內不會再次發生。

效果及影響

與利安相談

通常狀態：氣品＋20-40、性情＋15-25

戀愛狀態：氣品＋10-35、性情＋25-35

貧乏症狀態：性情－20-30

驕傲狀態：氣力－10-30、壓力＋30-40

與利露相談

通常狀態：氣品＋20-40、魅力＋15-30

戀愛狀態：氣品＋10-30、魅力＋15-40

貧乏症狀態：氣力－20-35

驕傲狀態：驕傲＋15-35、氣品＋20-40、魅力＋10-35

事件二
孩子們的離家出走







除了成為孩子的相談對像的事件之外，還會出現孩子們離家出走的事件，性情值高便會出現利安離家出走的事件，而魅力值高便會出現利露離家出走的事件。

發生條件

選擇及實行家庭教師十個回以上，在下個回合的開始時便會有15%的機會發生。

效果及影響

利安離家出走：氣品＋10-25、性情＋20-40、魅力＋5-35

利露離家出走：氣品＋10-25、性情＋5-25、魅力＋25-50

酒吧（酒場）

事件一
擊退喝醉了的人

在酒吧工作，女兒會有可能出現被醉酒的人觸摸的事件，如果武勇能力高的話擊退這些人的機會便會越高，但是若果失敗的話壓力便會大大提升。

發生條件

魅力高於或等如200，當實行酒吧的工作完成後會有15%機會發生，事情發生後三個月即六個回合內不會再次發生。

效果及影響



武勇值在200以上，擊退喝醉了的人機會有80%以上。

擊退成功的話養育費會增加30-150G。

至於擊退失敗的話壓力值便會增加30-100。

事件二
收到小費

有些喝醉的人會給予女兒一些小費，而且沒有其他不利的要素。

發生條件

魅力高於或等如200，當實行酒吧的工作完成後會有15%機會發生，事情發生後三個月即六個回合內不會再次發生。

效果及影響

養育費＋10-100G

王宮

與年青人見面

發生條件

第一次：實行王官5個回合後發生。

第二次：第一次發生後再實行五個回合，便會發生第二次。



家務

被盜賊入屋盜竊

發生條件

養育費高過1000G，而壓力比氣力大，完成了做家務的回合後便會有10%的機會發生。而發生後三個月即六個回合內不會再次出現。

效果及影響

養育費－50-200

自由行動



能力影響表

與不良朋友一起：費用－10、氣力－0.3、自信＋0.2、壓力－2.0

購物：費用－5、氣力－0.2、品德－0.3、感受性＋0.1、壓力－4.0

出外吃喝：費用－3、氣力＋0.2、壓力－4.0、體重＋0.1

留在家中：費用＋0、氣力－0.1、感受性－0.2、壓力－3.0
兼職：費用＋3、壓力＋0.3
散步：費用＋0、耐力＋0.2、壓力－0.3

行動發生比率表

行動	通常	戀愛	自尊	貧乏症	非行化
購物	/	/	/	/	25%
出外吃喝	20%	40%	45%	/	25%
留在家中	40%	10%	/	45%	/
兼職	/	/	/	10%	/
散步	20%	10%	10%	45%	25%

休息中所出現的事件

事件一
在市場碰到宿敵

發生條件
宿敵出現後，實行自由行動，回合完成後有10%機會發生

效果及影響
氣力＋5-25

事件二
在市場碰到好友

發生條件
好友出現後，實行自由行動，回合完成後有10%機會發生

效果及影響
絲亞(チアー) 壓力－10-20
知力＋5-20
亞莉露(アリエール)
壓力－10-20 武勇＋5-20
茲亞美(チァーミー)
壓力－10-20 魅力＋5-20
芭依娜(ハイター)
壓力－10-20 性情＋5-20
華古(ハミング)
壓力－10-20 氣品＋5-20
亞歌魯(アコロン)
壓力－10-20 感受性＋5-20
娜他拉(ナテラ)
壓力－10-20 自尊＋5-20

事件三
在市場碰到老師

發生條件
實行學習五個回合後，實行自由行動，回合完成後有10%機會發生

效果及影響
古路波(クールボゥ)
壓力－1-5 品德＋10-30
加古拉(カークランド)
壓力－1-5 品德＋10-30
馬加羅(マルカール)
壓力－1-5 氣力＋10-30
巴當(ペピトーン)
壓力－1-5 氣力＋10-30
美支魯(ミッチェル)
壓力－1-5 品德＋10-30
魔加(モッカ) 壓力－1-5
氣力＋10-30
保多拿(ボトラ)
壓力－1-5 品德＋10-30
保多拿(ボトラ)
壓力－1-5 氣力＋10-30
瑪他拿(メディーナ)
壓力－1-5 氣力＋10-30

事件四
約會



發生條件
女兒答應了事件「戀之告白」，實行自由行動，回合完成後會有10%機會發生。

效果及影響
魅力＋10、性情＋3、信賴度－1

事件五
拾到小貓



發生條件
在三、四月中，性情能力夠高，實行自由行動，回合完成後會有10%機會發生。

效果及影響
性情＋20-25
壓力－20-25

事件六
參加派對

發生條件
三月半後、七月上半選擇及實行自由行動了，胸部(バスト)到達87以上、腰部(ウエスト)在59以下，而體重低於53，或身高在165以上和體重在50以下。

效果及影響
通常狀態	魅力＋5
戀愛狀態	氣力＋10
貧乏症狀態	品德－10
驕傲狀態	自信＋15
非行化狀態	自信＋10

事件七
王宮的兼職



發生條件
壓力高於200、氣品高於300、魅力高於300，而且之前要沒有出現「王宮介紹」的事件。

效果及影響
可以選擇王官的工作

旅行

旅行的能力影響一覽
春天的旅行：費用－30、耐力＋1.0、感受性＋1.0、壓力－10.0
夏天的旅行：費用－35、魅力＋1.5、壓力－10.0
秋天的旅行：費用－25、感受性＋2.0、壓力－10.0
冬天的旅行：費用－20、氣力＋1.0、感受性＋1.0、壓力－10.0

事件一
流浪者的寶物

勝利條件
父親是流浪者，當女兒到達13歲時的春天，實行旅行，回合終結時便會出現。

效果及影響
耐力、知力、氣力、自尊、品德、氣品、性情、感受性、魅力、武勇的總值把最後的兩位數刪除，所計算出來的結果變成了女兒的養育費。

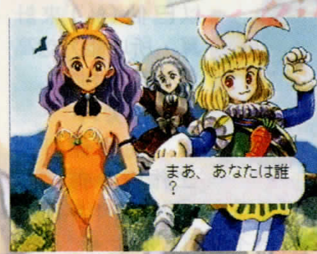
事件二
旅行前商人到訪



發生條件
事件「商人到訪」時可以買到所有物品
養育費在1000以上
實行工作回合後便會發生，在遊戲中只會出現三次。

特別寶物
鎖鏈服：價錢2000g、品德－50、感受性＋80、魅力＋80、武勇＋50
小貓服：價錢3000g、知力－100、自信－50、性格＋20、魅力＋150

事件三
遇見白兔青年





發生條件
在16歲的春天即3、4、5月穿着着白兔服(ウサギスーツ)，完成以上條件實行旅行兩次後發生。

事件四





遇見南國妖精

發生條件

在16歲的夏天即6、7、8月穿着着南國之服(南國ドレス)，完成以上條件實行旅行兩次後發生。

事件五
遇見小惡魔（1）



發生條件

穿着着暗之服(暗のドレス)實行所旅行，品德要低於50這樣在十五歲的冬天實行旅行的指令便會出現一次。

生　　病

在家裏休息



當女兒生病在家中休息時，在畫面上所出現的能力會大量減少，計算是休息的每一天都會令畫面上的能力值－1點，面壓力值每天－0.4，直至全癒為止。

入院

送女兒進入院的話是不會令能力值減少而且每天可以減低壓力值到達10點之高，但是每天卻要付出10G的費用，為了女兒着想；為了能力值着想送她入院是必行的事情。

櫻　花　祭

櫻花祭會在遊戲中的第2、4、6和8年的4月舉行，選舉王國中的第一美人，優勝者可以獲得高獎金3000G，而第二名或以下也可以得到安慰獎金1G，沒有錯是1G的安慰獎金，所以明知不能勝出也不要不自量力，枉費一個月的寶貴時間。

比賽的計算方法以魅力為主，在比賽的前一週最好予先休息或旅行，把壓力減至最低，以及要預先儲存遊戲，避免因為不能得勝而白白花費了半個月的時間。



收　　穫　　祭

收穫祭會在遊戲中的第1、3、5和7年的10月舉行，選舉王國中的第一建康的孩子，優勝者是可以獲得獎金3000G，而在第二名或以下也可以得到安慰獎金1G，與櫻花祭一樣，不能勝出的話便不要不自量力，枉費半個月的寶貴時間。

比賽的評分方法主要以耐力來計算，在比賽的前一週最好予先休息或旅行，把壓力減至最低，以及要預先儲存遊戲，避免因為不能得勝而白白花費了一個月的時間。



新　年　園　遊　會

收穫祭會在遊戲中的第1、3、5和7年的1月舉行，選舉王國中的第一淑女，優勝者是可以獲得獎金3000G，而在第二名或以下也可以得到安尉獎金1G，不能勝出的話便不要枉費半個月的寶貴時間。

比賽的評分方法主要以耐力來計算，在比賽的前一週最好予先休息或旅行，把壓力減至最低，以及要預先儲存遊戲，避免因為不能得勝而白白花費了一個月的時間。



其　他　事　件

事件一
女兒的生晨

效果及影響

沒有禮物

氣力－1-50、品德－1-60、性格－1-30、壓力＋1-50、信賴度－1-10

送給女兒禮物

會得到下面的「生日禮物一覽表」中寶物的效果。

有親友或戀人與女兒興祝生晨除了父親之禮物外，而且還會得到親友或戀人所送的生日禮物。

生日禮物一覽表

小熊布公仔(ぬいぐるみ)
110G　性格＋15　　信賴＋2

詩集　160G　知力＋10
感受性＋15　信賴＋1

花束　200G　魅力＋12
信賴＋1

燒雞(ごちそう)　　120G
耐力＋12　　壓力－80、體重＋0.5、信賴＋1

寬身服(動きやすい服)
150G　魅力＋10、氣力＋10、信賴＋2

豪華套裝(豪華なドレス)
500G　魅力＋25、氣品＋10、信賴＋2

打扮服(おしゃれな服)
300G　性格＋10　　魅力＋20

笑容(スマイル)　　0G
品德＋5　　性格＋15、信賴＋1

事件二
父親的生晨

父親的生晨所能得到的禮物共有兩大類，第一類是父親的普通寶物，這是無一項父親們的共通寶物，另一類是因父親的職業而改變的特別寶物。

父親的普通寶物一覽表

茶杯(ティーカップ)　20G
性格＋10-20、氣品＋10-20

皮鞋(新しい靴)　　40G
性格＋10-20、感受性＋10-20

襪子(靴下)　10G　性格＋10-20

手拍(ハンカチ)　　15G
性格＋15-40

父親的特別寶物一覽表



商人

算盤　30G　性格＋10-20、知力＋10-20

手帳　30G　性格＋10-20、知力＋10-20

萬年筆 50G　性格＋10-20、知力＋10-20、感受性＋10-20

旅藝人

口琴(ハーモニカ)　15G

性格＋10-20、感受性＋10-20
毛氈帽子(フエルトの帽子)
20G　性格＋10-20
魅力＋10-20
橫笛　25G　性格＋10-20、魅力＋10-20、感受性＋10-20

旅行僧侶

托缽袋5G　性格＋10-20、



品德＋10-20
數珠　15G　性格＋10-20、品德＋15-40
法衣　60G　性格＋10-20、品德＋30-60、感受情－10-20

沒落貴族

斗蓬(マント) 35G　性格＋10-20、氣品＋20-40
桌布(テーブルクロス)
45G　性格＋10-20、氣品＋10-20、自尊＋15-40
羽根飾物(羽根飾り) 25G
性格＋10-20、自尊＋15-30

引退騎士

短劍　30G　性格＋10-20、氣力＋10-20
劍柄的飾物(劍の柄飾り)
25G　性格＋10-20、氣力＋10-20
盾　60G　性格＋10-20、氣力＋10-20、自尊＋15-35

流浪者

白結他(白いギター) 25G
性格＋10-20、感受性－15-40、魅力＋10-20
黑皮風褸(黒い皮のジャンパー) 45G　性格＋10-20、氣品－15-40、魅力＋20-50
紅頸巾(赤いネッカチーフ)
15G　性格＋10-20、魅力＋10-20

事件三 宿敵的挑戰

宿敵出現後各宿敵會在不同的日子出現一次。

事件發生日期

絲亞(チアー)：五月下旬
亞莉露(アリエール)：三月下旬
茲亞美(チャーミー)：七月下旬
芭依娜(ハイター)：二月下旬
華美古(ハミング)：十一月下旬
亞歌魯(アクロン)：一月下旬
娜他拉(ナテラ)：九月下旬

效果及影響

無

事件四 好友的訪問

好友出現後各好友便會在不同的日子出現一次。

事件發生日期

絲亞(チアー)：五月下旬
亞莉露(アリエール)：三月下旬
茲亞美(チャーミー)：七月下旬
芭依娜(ハイター)：二月下旬
華美古(ハミング)：十一月下旬
亞歌魯(アクロン)：一月下旬
娜他拉(ナテラ)：九月下旬

效果及影響

壓力－25

事件五 好友的生晨

發生條件

好友出現後到達指定的日子便會出現。

好友的生晨日子

絲亞(チアー)：六月十二日
亞莉露(アリエール)：三月二十三日
茲亞美(チャーミー)：九月二十五日
芭依娜(ハイター)：二月十四日
華美古(ハミング)：十一月三十日
亞歌魯(アクロン)：五月十五日
娜他拉(ナテラ)：八月八日

效果及影響

性格＋10-25

事件六 老師到來家庭訪問

發生條件

實行十五次學習，之後那



科目的老師便會到來家中作探訪，在遊戲中各科目只會出現一次。

事件發生日期一覽

學習科目	老師	日期
學校	古路波(クールボウ)	三月下旬
武術道場	加古拉(カークランド)	四月下旬
舞蹈教室	馬加羅(マルカーノ)	五月下旬
料理教室	巴當(ペピトーン)	六月下旬
音樂教室	美支魯(ミッチェル)	七月下旬
繪畫教室	魔加(モツカ)	八月下旬
行儀見習	保多拿(ボトラ)	九月下旬
教會	瑪他拿(メディーナ)	十月下旬

效果及影響

無

事件七 貓王子到訪

發生條件

第一次：拾到小貓後，魅力到達500或以上及感受性高於400時，穿着着小貓套裝。

第二次：第一次的事件發生後，女兒到達14歲，每年的冬天都要穿着着小貓套裝。

效果及影響

結局

事件八 遇見小惡魔(2)

發生條件

出現事件遇見小惡魔(1)後，而品德在120之上。



效果及影響

結局

事件九 妖精女王的到訪

發生條件

氣品在500之上、品德在100之上、信賴度在50之下便會出現妖精之女王到訪的事件。

效果及影響

結局

事件九 猛暑

發生條件

六月開始時有20%機會發生。

效果及影響

學習
武術道場：耐力＋1.8、氣力＋1.2
舞蹈教室：耐力－0.2
斷食道場：體重－0.1
工作
農場：耐力－0.4
市場：耐力－0.2
大工：耐力－0.3
酒吧：比平常人工高出2倍

自由行動

與不良朋友一起：耐力－0.3
購物：耐力－0.2
散步及進食：耐力＋0.1、體重＋0.1
散步：耐力－0.2

事件十 小貓生病

發生條件

出現事件「拾到小貓」後，每逢6月及11月回合完成後都會有15%機會發生。

效果及影響

兒見會在家裏替小貓看病
指令實行後對能力值的變化
品德＋0.1、氣品＋0.1、性格

+0.8、感受性+0.1、魅力+0.1、壓力+1.7

事件十一
肥胖

發生條件

過重女兒的體重在身高×0.43之上便會發生。

效果及影響

體重會減少(身高×0.43)的數值，而且壓力值會大量增加至接近生病的狀態。

實行會話時對能力值的影響

通常狀態

10-14歲
問候(あいさつ)
氣力+10
品德+10
壓力-10
溫和(やさしく)
壓力-10
壓力-5
信賴度+2
教導(きびしく)
壓力-10
壓力+10
無變化
15-17
問候
氣力+8
壓力-8
信賴度+1
溫和
性格+5
壓力-5
信賴度+2
教導
壓力-10
壓力+5
信賴度+1

戀愛狀態

10-14歲
問候
氣力+10
壓力-15
/
溫和
壓力-20
信賴度+1
信賴度+2
教導
信賴度+2
氣力-5
信賴度-1
15-17
問候
氣力+15
/
/
溫和
自信+10
壓力-15
信賴度+2
教導
性格+5、信賴度+1
信賴度-1
信賴度+2

貧乏症

10-14歲
問候
品德+5、壓力-10
/
/
溫和
氣力+10
壓力-15
壓力-10
教導
氣力+5、壓力+5
信賴度-1
/
15-17
問候
/
/
/
溫和
氣力+10
品德+10
壓力-20
教導
氣力+10、
氣力+10
壓力-10

非行化

10-14歲
問候
氣力+5
壓力-10
/
溫和
自尊+5
氣力-10
壓力+5
教導
壓力-15、信賴度-1
自尊-10
壓力+5
15-17
問候
氣力+8
壓力-15
/
溫和
氣力-10
壓力+10
信賴度+2
教導
壓力+5
自尊-5
自尊-15

生病

10-14歲
問候
氣力+20、壓力-20、信賴度+1
氣力+10、壓力-10
/
溫和
氣力+15
壓力-20、信賴度+3
信賴度+3
教導
壓力+5
壓力+5、信賴度+3
/
15-17
問候
氣力+20、壓力-20、信賴度+1
氣力+10、信賴度-10
/
溫和
氣力+15
氣力+10
壓力-15、信賴度+3
教導
氣力+10
壓力-10、信賴度-1
/

市場寶物一覽表

小熊布公仔(ぬいぐるみ)
110G 性格+15 信賴+2
詩集 160G 知力+10
感受性+15 信賴+1
花束 200G 魅力+12
信賴+1
燒雞(ごちそう) 120G
耐力+12 壓力-80、體重+0.5、信賴+1
涼爽服(すずしい服) 120G
魅力+15 夏天的耐力+20 冬天的耐力-30、信賴度+2
冬天服(あったかい服)
200G 魅力+15 冬天的耐力+20 夏天的耐力-30、信賴度+2
寬身服(動きやすい服)
150G 魅力+10、氣力+10、信賴+2
豪華套裝(豪華なドレス)
500G 魅力+25、氣品+10、信賴+2
打扮服(おしゃゃな服)
300G 性格+10 魅力+20
笑容(スマイル) 0G
品德+5 性格+15、信賴+1

商人寶物一覽表

暗之套裝(暗のスーツ)
1500G自信+25、氣品+80、性格-90、感受性+15、魅力+60
南國的裙(南國のドレス)
70G 自信-45、品德-25、氣品-15、感受性-10、魅力+55
小兔服(ウサギのスーツ)
450G 性格-15、魅力+40
妖精之蜜 300G 耐力+50
知惠之實 350G 知力+50
榮光之果實 200G 自信+50
秩序之種 200G 品德+50
令人像高貴的泉水(高貴なる泉水) 450G 氣品+50
髮夾(やさしさのくし)
300G 性格+50
藝術的飲料 400G 感受性+50
魅惑之香水 600G 魅力+50
武神之劍 550G 武勇+50



一起進入棒球世界吧！
文：積奇
鳴謝：FUNG
小馬
棒球遊戲研究室
ARAI
69
OHGI
72

教授語錄

Hi，大家好，這個長達一期的研究室終於可以出場和大家見面了！坦白說，積奇是一個棒球遊戲迷，因此亦十分渴望可增加這方面的同好，務求使大家對這方面由陌生變成熱衷！（啊，眼裡出現火球了……！）



■巨人隊的主場東京DOME的外部

由於棒球是日本較為受注目的運動之一，亦因為這樣，每年以棒球為題材所推出的遊戲更是多不勝數，當中最受歡迎的，便是以傳統方式對賽的職業棒球遊戲了。對大多數遊戲玩家來說，這類遊戲一定不會感到陌生，曾經接觸過的朋友更是多不勝數吧！可是你們對當中的了解又有多少呢？是否每次玩的時候也是盲摸摸，球飛到來便打呢？這樣子不但不能領會個中樂趣，也會少了一種和朋友對戰的絕佳遊戲啊！對不懂棒球的你當然不用說，就是一個棒球遊戲迷亦請往這個研究室走一趟，指教指教！！


■東京DOME的內部，跟遊戲內所見的十分相似

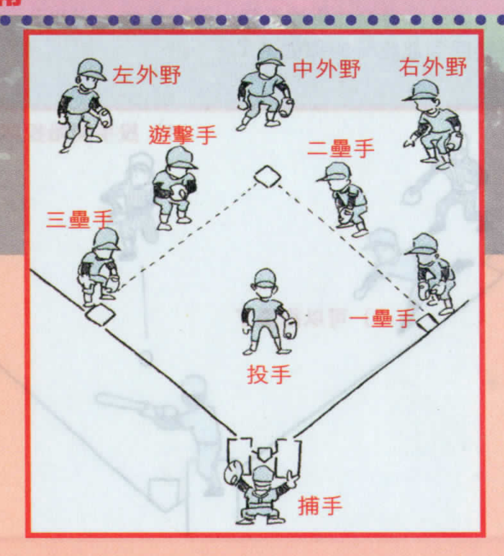

■遊戲中，於東京DOME比賽時的畫面

基本知識篇



棒球遊戲的基本知識當然便是其規則了，由於實際棒球比賽的規則可說是多不勝數，而一般棒球遊戲也不會全部用盡那麼仔細，因此積奇會著重可以於遊戲內「體驗」得到的大多數來為大家說明。

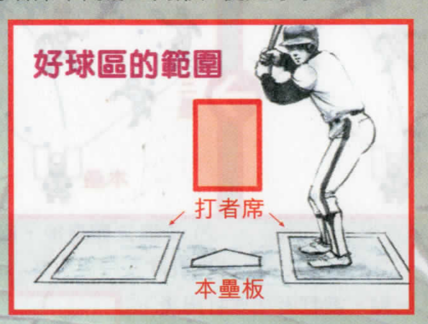
守備



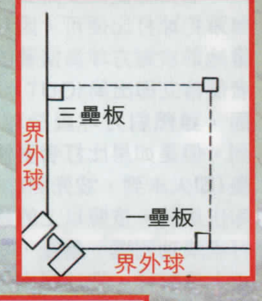
好球？壞球？

屬於守方的投手，最基本要做的便是如何投出好球了。所謂好球(STRIKE＝ストレート)可以分兩種：

實際好球——所有投手投出的球，打者打不中而球又投中捕手手套內的，便是好球。另一方面，如打者沒有揮棒，而投手投進好球區裡面的球，亦是好球。那什麼是好球區呢？垂直方面，於打者心口位置和膝蓋之間，加上水平方面，投過來的球通過本壘板(即兩個打者席中間的五角形）便是好球區了。



另類好球——投手投出的球，不論好球或壞球，只要打者打中而又飛出一壘或三壘邊線以外的也會當是好球，亦稱為界外球（FOUL＝ファウル）。



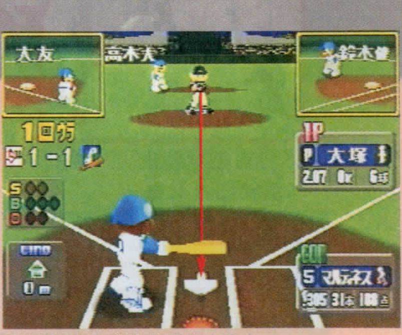
壞球——投手投出的球，如打者沒有揮棒，球又投出好球區以外的便是壞球了(BALL＝ボール）。

死球——十分明顯的，投手投出的球與打者身體有所接觸的便是死球（DEAD BALL＝デードボール）。

遊戲秘笈

於投球方面，由於每個廠商的人物設定不同，其好球區的設定亦不同。除了《實況棒球》系列之外，大部份遊戲也沒有好球區範圍的顯示。投球時，除了左右兩邊的好球區較易掌握外，上下便要依靠玩者本身的感覺了。而大多數遊戲會較注重下方好球區的設定，亦即是玩者所投出的曲墜球(フォーク)。

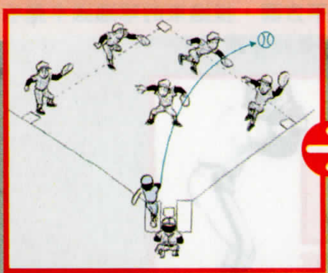

■《實況棒球》系列的好球區顯示十分親切。


■曲墜球於遊戲內的作用十分大。

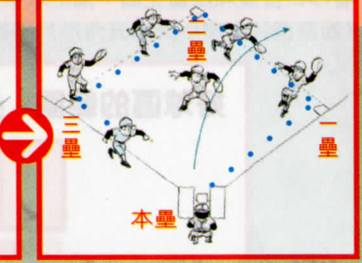
攻擊

得分方法如何？

唔，說到得分方法其實並不太難。最直接的說法是，只要打者可以把球打出，成功走過三個壘後回到本壘便可得分（當然於中途要安然無恙才可啦！）。



1）擊球手把球打出。

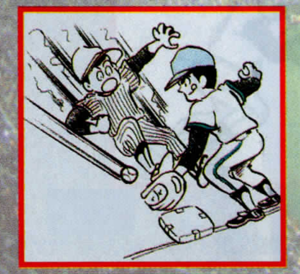


2）走過三個壘後，回到本壘便可得分。

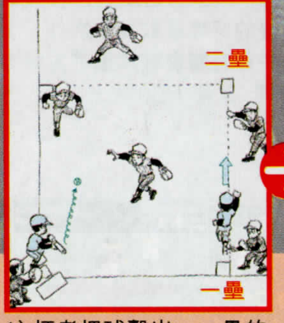
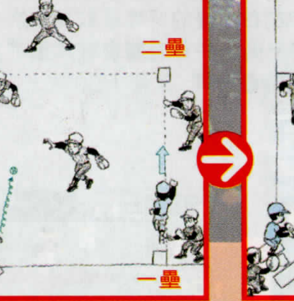
說得深入一點，當打者把球打出後，第一個目標便是要跑到一壘。可是並不是單單把球打出便可，因為打出去的球於球著地前被對方球員接著的話（即接殺），打者便會立即出局（OUT＝アウト），另一方面，雖然對方球員於球著地後才把球接到，但是如果比打者更快一步把球投到一壘（即人未到，波先到），那麼打者亦會立即出局的。依照以上的說法，假設第一個打者成功到達一壘後，攻方第二個打者便會上場擊球，把球擊出後，於一壘的打者便可以走到二壘，而於打者席的擊球手便可走到一壘。



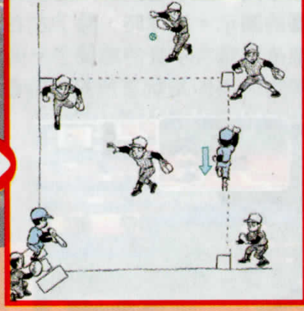
■打出的球於著地前被接，該名打者便要出局，這亦稱為「接殺」。



可是有一點要注意的，於一壘的打者走向二壘時，如果剛於打者席擊出的球被對方球員於著地前接著的話，那麼剛把球擊出的打者除了要立即出局之餘，正在跑往二壘的打者亦要立刻回到一壘，又是，人未到波先到的話……即死。

1）打者把球擊出，一壘的球員開始上二壘。



2）球被守方球員接殺，正在進壘的跑者要回壘。

出局條件

1）被對方投手三振（即三個好球）
2）打出的球被對方空中接殺
3）進壘前已被對方球員封殺
4）上壘時與接到球的守方隊員接觸

如此類推，打者一個一個壘的前進，成功回到本壘便可得到一分（真是得來不易啊！）。不過其實亦有快方法的，只要打者能擊出本壘打（即全壘打）的話，那麼所有於壘上的打者便可以大搖大擺的走回本壘，而分數亦是每一個人可得一分。

消極的得分技倆

四壞球——要知道投手投出三個好球（之前提及，打者擊出的界外球是會當成一個好球的，但是當兩好球之後擊出的界外球便不計算在內了。），於打者席上的打者便要出局。但是正所謂事與願為，如投手不停的投出壞球又如何啊？那站於打者席的打者便十分著數了，因為依照球賽規定，投手投出四壞球，打者便可上一壘，如此類推的話，不用打一球便可得分了。

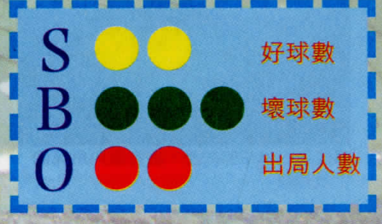


■四壞球，打者便可自動上一壘

死球——另一方面，如投手投出一個死球，被擊中的打者亦會自動上一壘，如此類推的話……。

攻守交換

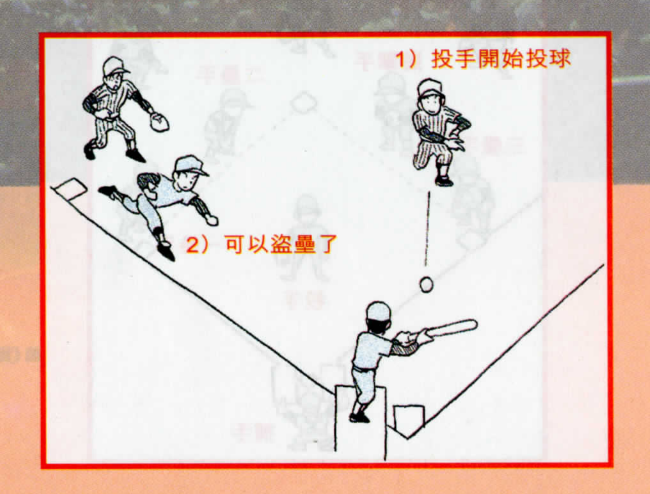
一場正式的棒球賽會分為九個回合，而一個回合則分一攻一守。那麼何時攻？何時守呢？依照賽例規定，攻的一方有三人出局便要攻守交換。相對來說，守的一方便要盡快封殺對方三名球員才可轉守為攻了。



我可以盜壘嗎？

常常也聽人家說：「啊！你這個傢伙又盜壘了！」。其實什麼為之盜壘，何時才可以盜壘呢？盜壘是指於打者席的擊球手還未把球擊出，停留於一壘或以上的打者便開始跑壘的意思，基本上打者只要上到一壘後便可以盜壘了。

盜壘可說是一種戰術，舉個例子，成功進到一壘的打者，正在等待投手投球給打者席的擊球手時，當看見投手的球投出的瞬間，便可進行盜壘。而最多可以盜幾多個壘呢？這個方面則沒有限制，只要你認為安全，就是盜回本壘拿一分亦未嘗不可。要注意的是，如於打者席的擊球手打出了界外球，那麼已開始盜壘的打者便要回到起跑時的那個壘了。



技術研究篇

除了要懂得如何取分外，於球賽時的臨陣應變亦十分重要。其實進行球賽的攻方和守方兩方面要注意的事項亦十 分多，待積奇為大家研究一番吧！

攻擊方面





甚麼是「全壘打」？

其實一個棒球場有內外野之分，於場內被三個壘所包圍形成的「菱」形便是內野；而於觀眾席與內野之間，和一、三壘邊線以內便是外野了，只要是擊出外野以外(即場外)的球便是全壘打(界外球不計)。

「安打」又是甚麼？

一般能夠令打者成功上壘，而又不是全壘打的也可稱為安打。

打率的計算

於選擇球員時，單看「打率」便可知道該名球員的打擊力了。計算方法是：安打數÷打數。舉例說，一名打者於一場賽事內曾36次站於打者席上擊球(四壞球不計)，而這36次中有12次擊出了安打，那麼他的打率便會是12／36，亦即是0.3333了，這個數值當然是愈高愈好了。

打率＝安打數÷打數

應該上壘嗎？

上壘應該視飛出的那個球的高低和角度而定。如果是高球的話，它極有可能被對方的內或外野手所接殺。如果是彈地球，但球是滾向對方球員的話，最好還是留於原本的壘上為佳。

遊戲秘笈



1 大部分穿過一、二壘或二、三壘的平飛球，大多會於外野手接到球前著地，或穿過外野手與外野手之間，看到這樣的球飛出大可以安心上壘了。

2 有一招聲東擊西法於棒球遊戲內是十分受用的。攻擊時，當己方一、三壘有人，而球又回到對方的捕手手中時，己方大可以使一壘上的隊員上壘。這樣的情況下，對方的捕手大多會把球投向二壘，由於這類遊戲的「鏡頭」是會隨著「球」而轉變的，當鏡頭轉向二壘時，己方便可利用三壘上的隊員回本壘拿一分了，把球投出後的對方發覺已是太遲。



■先使喚一壘的球員偷壘。



■當畫面轉到二壘時……

■於三壘的隊員已經回本壘得分了。

代打？代跑？

什麼時候應用代打，什麼時候應用代跑呢？代打的使用，大多是針對打擊力較弱的隊員，如投手或遊擊手，他們於守備時雖然作用十分大，可是相對來說打擊力均會較弱，而代打所選用的球員必須要是後備的。而代跑方面，除了因為該名代跑的隊員跑得較快外，用來避免投手受傷也是重要因素之一，而所選用的球員也必須要是後備。

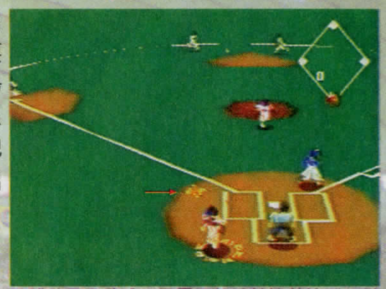
防守方面

應投好球嗎？

單投好球除了不一定可令對方的打者出局外，對投手的耐力亦會有影響。比如說對方的打者已擊出了兩個界外球，那麼投手便可以嘗試投壞球來「引」對方打空氣了。如對方十分冷靜，不是好球也不會出手的話，那便應該投一些較偏的好球來引對方打了，因為就算對方把球打出，飛出的球的角度亦不一定會好，被己方接殺的機會亦較高。

接殺界外球

當看見對方打者擊出的球飛出界外時，千萬不要就手旁觀啊！因為除了是場內的球外，就是界外球，只要守的一方可於球著地前把球接著，對方的打者亦要出局。



■雖然是界外球，但只要於球著地前接到，對方的球員也要出局。

遊戲秘笈

盜壘的應變

當遇上一些喜歡盜壘的對手時，當然不能坐以待斃了。對策便是用壞球來引對方盜壘，只要你認為對方會於下一球投出時盜壘的話，你便可以投出一個對方打者一定打不中的快球(壞球會較好)，當捕手把球接到後，便可向盜壘者的目標投過去了！(這種方法對偷二壘的跑者尤其有效)



■預計一壘的球員會盜壘時……。



■可投一些對方打不中的快球。



■看吧，Out了。

■捕手接到球後立即向目標的壘投去。

遊戲介紹篇

SEGA

於SATURN上較為出名的，可說是SEGA出品的《GREATEST NINE》系列了。遊戲內選手們的設定全是真實版，而系列亦較美國風。

《GREATEST NINE》給人的感覺一向也是十分爽快，打球的設定簡單易明。系列的特色「TEAM EDIT」是遊戲的魅力之一，玩者可於當中作出細緻的設定，製作出一隊新球隊亦不是難事。

到了新近推出的「98」，雖然各個模式保留了，可是除角色們變成全多邊形外，打球的設定亦和以往完全不同(變得充滿「實況」味)。亦因為這樣關係，個人覺得少了以往那份真實感，各方面亦變得較繁複了，十分期待新作《SUMMER ACTION》中會作出改善。



■ 遊戲較為美國風。

■ 球員的設定全是真實版。

■「98」的系統已有轉變。

KONAMI

喜歡玩棒球遊戲的，對《實況棒球》這個名字一定不會陌生。遊戲內的人設可說是由「超任」時期保留到現在，而這個亦有可能是其一直以來受歡迎的原因之一(笑)。每年也會推出「開幕版」的它，不但打球和投球方面有著自己的特色，就是傳球亦和其他同類型遊戲有所不同。

遊戲內的最大特色可說是其「劇本」模式了，對喜歡感受各個球隊所經歷的「難關」的人，這個模式便最適合。而之前不久推出的N64版和將會推出的PS版，內裡更加入了育成等新要素，這系列的Fans們一定十分高興吧！



■ 一看「大頭仔」便知是實況。



■ 劇本模式是它的特色。



■ 新加的育成模式。

NAMCO

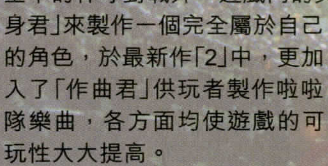
NAMCO推出的《WORLD STADIUM》系列一向也十分受歡迎，角色們的設定有趣之餘，遊戲的製作亦十分認真。

除了對戰等基本玩法外，這個系列的內容亦隨著集數的不同而不斷轉變。而模仿真人的投球姿勢，參照真實選手的動作，於遊戲內再現是其特色之一。

一向有玩開這系列的朋友也會覺得遊戲十分抵買，因為除了基本的棒球對戰外，遊戲內的其他模式亦十分有可玩性，以「分身君」來製作一個完全屬於自己的角色，於最新作「2」中，更加入了「作曲君」供玩者製作啦啦隊樂曲，各方面均使遊戲的可玩性大大提高。



■ 人物的造型十分有趣。



■ 比賽時的感覺較「實況」來得實在。



■「分身君」和「作曲君」的可玩性極高。

BANPRESTO

《PLAY STADIUM》系列至今已出了三集，人物方面亦變得較討好(比起1代時真的差很遠)，系統方面亦變得較像實況，以集各家所長於一身來形容最為貼切。

玩過這系列的人，也會覺球賽使人玩得十分投入，雖然投球的方式較為複雜，可是只要習慣了便會覺得很方便。外野接球方面是筆者最欣賞的，由於球的落點可以一目了然，即使是初學者亦十分適合。

最新作「3」更有只是觀看球賽的監督Mode，於球隊領先時使用可說是一種享受(個人覺得)。與上述廠商比較，這系列算是中上之作。

■ 球員的設定不大討好。

■ 比賽時的細微部份十分親切。



■ 系統方面變得和實況很相似。

人物介紹篇

其實日本的職業棒球隊是分成兩個League的，一個是「CENTRAL League」，另一個則是「PACIFIC League」，每個League也有6個球團，而這兩個League的首名便會再打7場來爭奪日本冠軍（JAPAN SERIES）的寶座。

CENTRAL LEAGUE

YOMIURI GIANTS 讀賣巨人

松井秀喜　24歲　右投左打



加入巨人已6年的他，是巨人的攻擊重心所在，擔任右外野手一職。今年於東京DOME 61場賽事，217次打擊中，擊出62支安打的0.286打率，21支全壘打，成績驕人。

HANSHIN TIGERS 阪神虎

新庄剛志　26歲　右投右打



是阪神重要的長距離打擊手，而除了攻之外，其守備能力也十分高。加入球隊已9年，以送球速度快見稱，肩膀力量可與Blue Wave的鈴木一郎齊名。

CHUNICHI DRAGONS 中日龍

李鍾範　28歲　右投右打



隊中的內野手，韓國人。加入中日隊才一年的他，於韓國職業棒球界曾取得1次首席打者和3次盜壘王，相信往後的日子會常常聽見他的名字了。

HIROSHIMA CARP 廣島鯉魚

前田智德　27歲　右投左打



可說是日本數一數二的天才打擊手，曾取得首席打者、打點王與及全壘打王的三冠王名譽。於隊中任外野手，加入廣島已有9年。

YAKULT SWALLOWS 益力多燕子

古田敦也　33歲　右投右打



除了是捕手外，更是隊中的強打。91年的首席打者，而到了97年，更是日本SERIES裡的最有價值球員。92年開始，合計與球隊取得了4年的League優勝。

YOKOHAMA BAY STARS 橫濱海灣之星

佐佐木主浩　30歲　右投右打



是橫濱的主力投手，有大魔神之稱。合計92、95、96和97年，佐佐木已是第4年奪得最優秀救援獎，年薪更高達3億3千萬日圓以上。

PACIFIC LEAGUE

ORIX BLUE WAVE 歐力士藍浪

鈴木一郎　25歲　右投左打



加入球隊7年，是隊中的強打者。於94至97年曾取得最多安打和最高上壘率的記錄，亦是95年度的打點王和盜壘王，更創下了一季210支安打的日本記錄。

SEIBU LIONS 西武獅

松井稼頭央　23歲　右投・左／右打



是隊中的內野手，除鈴木一郎外，於PACIFIC League中較受歡迎的便是他。而且更可說是西武致勝的原動力，身為97年的盜壘王，可知其腳力非凡。

KINTETSU BUFFALOES 近鐵野牛

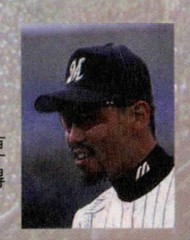
TUFFY RHODES　30歲　左投左打



近鐵內的美藉外野手，於美國出生。加入近鐵3年，於96年曾打出3支再見全壘打令人印象深刻，是隊中重要的強棒之一。

CHIBA LOTTE MARINES 千葉樂天獵戶星

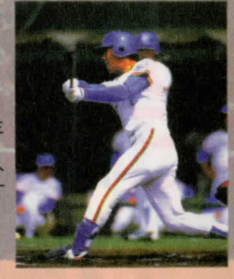
小宮山悟　33歲　右投右打



加入樂天已9年，除了是隊中的王牌外，更是棒球界首屈一指的頭腦派投手。於97年更取得最優秀防禦率的成績，實力不容忽視。

FUKUOKA DAIEI HAWKS 福岡大榮鷹

秋山幸二　36歲　右投右打



中外野手，是隊中的強打份子。81年開始於西武LIONS任外野一職，94年加入DAIEI。有18年球歷，曾是87年的本壘打王和90年的盜壘王。

NIPPON HAM FIGHTERS 日本火腿戰士

洛合博滿　45歲　右投右打



曾是樂天和中日隊的成員，於94年由巨人轉投HAM FIGHTERS。除了是隊中的強打外，更是82、85、86、90和91年的本壘打王和打點王。

女神轉生

今次的主題是⋯⋯

TEXT：真‧惡魔召喚師 福田FUKUDA

序言

今期機動戰士MS因機件故障而要入廠修理，於是便由本召喚師暫代一期，下期MS一定會「蒲頭」㗎嘞。

相信不少喜歡玩ＲＰＧ的朋友，都會聽過以３Ｄ迷宮著名的《女神轉生》系列了，陰森的畫面、略帶末世感的ＢＧＭ與及充滿趣味的惡魔合體系統等均是系列一貫特色，但是到底大家又知不知道原來它是來自一套當年頗受矚目ＯＶＡ來的呢？此外近幾年也有部份漫畫是依照《女神》世界觀而衍生成形的，因此要領略其樂趣當然就要從最基本部份入手，現在便由筆者帶領各位進入這個《女神》世界吧。

OVA版《Digital Devil Story女神轉生》

故事概略：改編自西谷史原著小説、由北爪宏幸負責人物設定的八十年代後期ＯＶＡ，為日本傳説創造神伊邪那岐的男主角中島朱實是一名天才高校生，為滿足其報復欲望而苦心鑽研惡魔召喚程式，結果弄巧反拙令邪惡的魔王洛基實體化，四處破壞殘殺人類。與此同時洛基的出現令轉校生白鷺弓子醒覺過來，原來她就是伊邪那岐的妻子伊邪那美，二人逃到另一空間後弓子因傷倒地不起，同時洛基亦趕到以殺掉他倆，在正邪之戰過後當然是大團圓結局。順帶一提，此OVA的故事是遊戲版第一代的前章。

















《女神轉生》的其他媒體

當遊戲版的《女神》逐逐受到玩家們歡迎時，週邊商品固然應運而生，其中包括了故事性很重的漫畫單行本、輕鬆搞笑的四格漫畫、鎖匙扣、金屬保溫杯、頸鏈、雪人手辦模型、設定資料集CD-ROM以至收集咭等。



◆ASCII COMIX系列《真‧女神轉生》，全4 卷，御袛島千明繪畫。故事方面屬於原創，像塞伯拉斯和奧魯多斯等《女神》常客當然會在故事中出現。



◆ASCII COMIX系列《真‧女神轉生KAHN》，為漫畫版《真‧女神轉生if…》的延續篇，柳澤一明繪畫。男女主角NOBU與YUMI為上次輕子坂高校事件後的生還者，不過惡魔們卻繼續朝着他們而來。



◆《真‧女神轉生Devil Summoner Sound File》，為同名遊戲的原聲大碟，兩隻ＣＤ分別是收錄了原版質素的BGM與及經過重新混音的音樂。



◆《真‧女神轉生》收集咭，玩法極類似《MAGIC》咭，因此要儲齊全套咭較其他動畫收集咭困難得多。

《女神轉生》遊戲大系

《女神轉生》推出至今經已歷達十一年的光景，當中絕大部份都是3D迷宮式RPG，每次推出新篇製作人員盡量會找尋新元素加進作品內，務求令玩者有耳目一新的感覺。除了基本的《女神》和《魔神》系列外，有關《女神》的作品還有GB版的《Last Bible》系列與及VB版的迷宮動作遊戲等，陣容真是相當鼎盛的啊。

《Digital Devil Story女神轉生》



機種：FC
製造商：NAMCO
發售：87年9月11日
遊戲類型：RPG
售價：4900日圓

《女神》系列的原點，所有系統設定與界面都是從這裏出現，故事由OVA結尾時中島朱實和白鷺弓子解決了魔王洛基作開端，為將完全醒覺過來的魔王路斯化殲滅二人於是前往漫長的迷宮戰鬥去。雖然是首作不過有很多地方已確立系列上的特色，例如二身惡魔合體、惡魔會話和戰鬥形式等，而因為技術及構想尚未成熟的關係，難度是眾作品之中最高的。





《真·女神轉生》



機種：PCE-SCD
製造商：ATLUS
發售：93年12月25日
遊戲類型：RPG
售價：8800日圓

此乃和超任版完全相同的PCE移植作品。整體上開始脫離原著自成一派，移到性能較強的機種上令畫質及音效更為強化，屬性上對角色與惡魔較前兩集為重視，和《女神轉生II》同樣設有2 D 版圖，至於系統則除二身和三身合體外還有劍的合體。故事方面主角是一名生活在近未來世界的少年，自看過奇怪的夢境後不知為何取得惡魔召喚程式，就在這時有大量惡魔出現在街上，於是和同伴們踏上討伐惡魔的不歸路。





《女神異聞錄PERSONA》



機種：PS
製造商：ATLUS
發售：96年9月20日
遊戲類型：RPG
售價：6800日圓

嚴格來說應該是《女神轉生》的外傳故事，舞台和《if…》同樣是現實世界的學校，分別並非直接找仲魔加入而是借助其力量變成自己的一部份，亦即是所謂PERSONA（另一種人格）。主角等人對呼召神靈起初抱不太相信的態度，可是在醫院發生異變喪屍群湧後眾人不由自主地召喚出PERSONA來，繼而朝着打倒幕後支配者神取鷹久進發，特色方面除每名登場人物都有深刻透徹的性格描述外，還有隱藏同伴和像《if…》那樣設有故事完全不同的裏關。

《Devil Summoner Soul Hackers》



機種：SS
製造商：ATLUS
發售：97年11月13日
遊戲類型：RPG
售價：6800日圓

系列上的最新一輯，無論故事抑或世界觀都算是《Devil Summoner》的延續篇，故事講述主角是一個網絡盜竊組織（NETWORK HACKERS）的成員，因緣際遇下取得剛開幕之網絡都市的進入密碼，結果發現了幕後操縱着的電腦商勾結市政府利用網絡來吸取使用者的靈魂，其特點是C G 片段與畫面都做得非常出色，系統上雖然日漸簡易但比前作親切得多，最大改動是大幅度降低了仲魔忠誠度的提升方法。

各遊戲推出年表

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
11-9-87	Digital Devil Story女神轉生	RPG	FC	4900日圓
6-4-90	Digital Devil Story女神轉生II	RPG	FC	7800日圓
30-10-92	真·女神轉生	RPG	SFC	9800日圓
25-12-92	女神轉生外傳Last Bible	RPG	GB	5300日圓
19-11-93	女神轉生外傳Last Bible II	RPG	GB	5300日圓
25-12-93	真·女神轉生	RPG	PCE-SCD	8800日圓
28-1-94	魔神轉生	SRPG	SFC	9800日圓
25-2-94	真·女神轉生	RPG	MD-CD	7800日圓
18-3-94	真·女神轉生II	RPG	SFC	9990日圓
22-4-94	女神轉生外傳Last Bible	RPG	GG	5500日圓
28-10-94	真·女神轉生if…	RPG	SFC	9990日圓
19-2-95	魔神轉生II	SRPG	SFC	10800日圓
4-3-95	ANOTHER BIBLE	RPG	GB	5500日圓
4-3-95	LAST BIBLE III	RPG	SFC	10800日圓
24-3-95	女神轉生外傳Last Bible Special	RPG	GG	5500日圓
31-3-95	舊約·女神轉生	RPG	SFC	10800日圓
29-9-95	JACK BROTHERS之迷宮HI-HO！	ACT	VB	4980日圓
25-12-95	真·女神轉生Devil Summoner	RPG	SS	6800日圓
26-4-96	真·女神轉生Devil Summoner~惡魔全書	ETC	SS	2900日圓
9-8-96	真·女神轉生Devil Summoner SPECIAL BOX	RPG	SS	7800日圓
20-9-96	女神異聞錄PERSONA	RPG	PS	6800日圓
30-10-97	RONDE~輪舞曲	SRPG	SS	6800日圓
13-11-97	Devil Summoner Soul Hackers	RPG	SS	6800日圓
23-12-97	Devil Summoner Soul Hackers惡魔全書第二集	ETC	SS	2800日圓

註：以上年表只供家用機使用

參考書籍：《真·女神轉生 年代記》光榮出版部製作

主持：天下一之無責任男　　　　嘉賓：不良牛

動畫DVD抬頭之日

EMOTION15周年大出擊！！

今時今日，相信大多數人的家中也會有VCD機又或是LD機，不過，又有多少人家中有DVD機呢？不論答案是甚麼，DVD在這個市場中也開始慢慢的冒起頭來，相信大家還記得《BT悅》這套作品的，這可以說是最早期推出的DVD動畫作品，之後，有一段長時間沒有動畫的DVD推出過，只有《新世紀EVANGELION》的TV版而已，時至今日，終於也有新的畫DVD作品推出了。



其實這可能只是「時限性」的策略而已，因為今年是EMOTION的15周年記念，所以EMOTION將會大量的推出其舊有作品，當中的一些作品已經已LD形式推出了，不過，一些被稱為經典的作品則會以另一種的模式推出，那便是DVD了。大家也非常清楚，DVD的質素是絕對優勝的，而且這次所推出的DVD作品之中，也會有一些以前未收錄過的東西加入其中，所以，雖然是舊作，不過也有一定的吸引力，這次EMOTION推出的動畫DVD作品包括有：《超時空要塞劇場版 可有記起愛》、《再見 宇宙戰艦大和號劇場版 愛的戰士們》、《王立宇宙軍》和《攻殼機動隊 劇場版》，前二者的售價為7500日圓，而後二者的售價為9800日圓，而所有的作品均會在7月25日起開始發售，各位動畫迷，不要錯過收藏精采作品的機會啊！







高達20周年「BIG BAN PROJECT」鉅獻

《G-SAVIOUR》映像公開

在之前也為大家介紹過有關《機動戰士 高達》推出LD的事，不過，這只是「高達20周年」的「BIG BAN PROJECT」的一少部份而已，其實，在這個計劃之中，有很多高達作品也會重新推出又或是有新的作品出現，而其中最受注目的當然是《新機動戰記GUNDAM-W Endless Waltz特別編》，不過，這也只不過是入了一少點的東西而已；而《機動戰士 高達第08MS小隊》劇場版便是完全新的製作，不過，這套作品的受歡迎程度實在令人非常懷疑。

除卻了這些「一般」的動畫作品，在「BIG BAN PROJECT」之中，有一部非敘特別的作品，那便是全部由電腦製作的《G-SAVIOUR》。在之前大家可能會有一點的誤會，大家會誤以為這《G-SAVIOUR》只是短片而已，不過，這其實是會在1999年放映的作品，現在完成了的2分30秒的短片只是一個試作品而已。

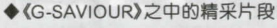


◆這便是「特別版1/ 144 HG全透明版WING ZERO CUSTOM」。









◆《G-SAVIOUR》之中的精采片段。

除了以上所說的之外，大家可以期待的是只能在日本的戲院買到的「特別版1/ 144 HG全透明版WING ZERO CUSTOM」，這模型是不會正式發售的，所以如果在本港有售的話，相信價值非常不菲。

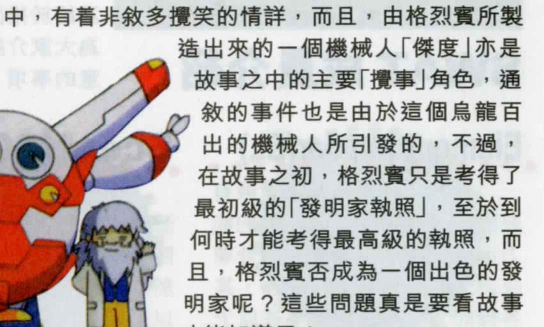


市道低迷·幼年向作品才是取勝之道？！

《發明BOY格烈賓》能否殺出血路？！

在每小孩子心中也存在着不同的夢想，不過，夢想能否成為現實便要靠自己的努力了……在日本新推出的一套TV動畫作品之中，大家便可以看到這樣的情況了，在《發明BOY格烈賓》這套作品之中，主角格烈賓便是一個充滿夢想的小孩子，他是一個「發明狂」，從早到晚他也在研究如何製造機械人，而且，他的夢想便是要成為像傳說的泰斯一樣的出色發明家。

在《發明BOY格烈賓》這套作品之中，有着非敘多攪笑的情詳，而且，由格烈賓所製造出來的一個機械人「傑度」亦是故事之中的主要「攪事」角色，通敘的事件也是由於這個烏龍百出的機械人所引發的，不過，在故事之初，格烈賓只是考得了最初級的「發明家執照」，至於到何時才能考得最高級的執照，而且，格烈賓否成為一個出色的發明家呢？這些問題真是要看故事才能知道了！



小雲迷又要大出血了！

新一批公仔快將推出市面！

早前推出過一批的則卷小雲公仔，而且全是「着衫公仔」，再加上那個可以説話的小雲，真是令不少的小雲迷大大的破財，不過，這其實是破財悲劇的開始而已，因為在8月，新一批的小雲着衫公仔又要推出了，這次推出的只有3款而已，她們分別是以前推出過的公人衫小雲，今次只是換了她的鞋而已；此外，第2款是睡衣姿態的小雲，這個穿着黃色睡衣的小雲實在相當可愛，除了左手挾着一個枕頭之外，右手更加拿着一隻「熊仔」，大家説可不可愛；而第3隻是穿着「怪獸衫」的小雲，相信小雲的這個姿態大家也會非敘熟悉，這3個小雲的着衫公仔將會在8月發售，每個只售1680日圓，以現時的匯率，應只售100元左右，大家等着買吧！


◆這3個小雲着衫仔可愛嗎？

經典動畫再次復活

《雪嶺飄零》重現大家眼前

數年前，曾經有一部非敘受歡迎的動畫作品出現過，這部作品除了是充滿愛的意識之外，亦有着一些非敘刺激的場面，而當中最為人記得的便是男女主角之間紳厚的愛，以及作品之中那首非敘動聽的「高山的玫瑰」，相信説到裏，大也會記起這部作品了，對！這部作品便是《雪嶺飄零》。

片中的男女主角──黎健及茉狄可以説是極之的命苦，首先是茉狄，她本來是一個非敘幸福的小女孩，不過，因為戰爭而和父母失散了，而且更失去了記憶，幸而得到黎健相救，不過，之間又殺出一個「變態」的傅洛文伯爵，而且在故事中期出現的天才音樂家里安納，構成一個非敘錯縱複雜的故事。這部精采的《雪嶺飄零》的播放時間是逢星期六，下午4時30分，每周播放兩集。


◆大家覺得黎健和里安納哪個比較襯茉狄呢？

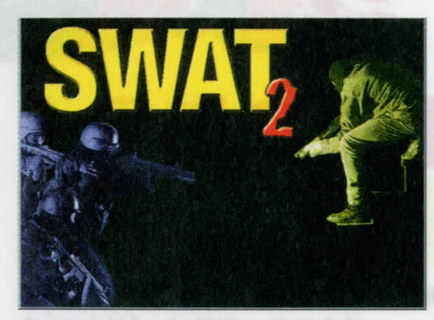


更正

在上期本欄中，為大家報道有關《IQ博士》播出的事情，可惜是次報道出現錯誤，現在播放的只是以前的舊版本，對於有關報道令致各讀者非敘失望，本主持紳表歉意。(其實主持人也是失望的人之一)

臨時園工：：Agent X．Glen
協力：Hyper PC Player工作人員

電腦遊園地



製造商：Sierra On-Line
遊戲性質：SLG
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：Pentium 133 MHz / 16 MB RAM / 154 MB硬碟空間 / 四倍速CD-ROM

一隻非常真實的模擬遊戲《Police Quest：SWAT 2》終於推出，不過由於篇幅所限，故此今次筆者將會為大家介紹SWAT的基本成員，以及行動時所需要注意的事項。

SWAT成員介紹

Element Leader(EL)

經常小隊隊長都是由最有經驗的人員擔任，故此他的能力亦是全隊之中最高。此外要成為一位Element Leader，其各種能力均需達到80%或以上才可。

Scout(SC)

他的主要是為SWAT查探恐怖份子及人質的位置，引領隊員進入現場等先頭工作。由於他配備了180゜探測鏡，所以最適合用來查探牆角背後是否安全。

Rear Guard(RG)

Rear Guard通常都會配備一支Shotgun，而主要工作是掩護Scout行動，以及擔當隊中的支援角色。

Assaulter(A)

主攻手主要負責施行武力突破、逮捕可疑人物等的工作。

Sniper(SN)

狙擊手主要負責於遠處狙擊可疑人物。

Observer(OB)

他的主要是為狙擊手選擇目標、測量狙擊距離、報告結果等工作。

行動札記

SWAT

1.每次遇上可疑人物，就切記先進行Challenge(警戒)，然後才將其逮捕。

2.不要誤殺人質。

恐怖分子

1.切記要派最少1人來看守人質，而且不可讓人質離開你的視線範圍。

2.若為SWAT發現，不況用手榴彈作為逃走的武器。



■ CNT：危機談判小組(Crisis Negotiation Team)。



■ 恐怖份子。

SimSity 3000

製造商：Electronic Arts
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
發售日：1998年第四季

起屋、起樓、起寫字樓……
模擬遊戲《SimCity 2000》相信大家早已玩過，但《SimCity 3000》的最新資料圖片，你又見過未呢？

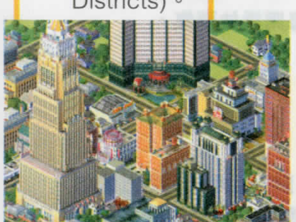
不同之處

和《SimCity 2000》最大的分別，就是遊戲將會提供紐約(New York)、三藩市(San Franciso)等的真實地形作為地圖藍本，讓玩者可以嘗試下模擬管理大城市的滋味。此外，遊戲亦新增了土地用途的選擇，尤其是可以將某地列為「歷史古蹟地段」(Historic Districts)。

除此之外，玩者更可以建設一些舉世知名的建築物，例如：帝國大廈、自由神像等等。另外，在地圖面積方面，亦比起《SimCity 2000》大了四倍。那樣玩者便可以更自由去發展一個完全屬於自己的城市！

當然，在《SimCity 3000》中玩者同樣需要盡市長的責任，包括：留意專家及傳媒的意見，聆聽市民的心聲，解決治安、能源問題，甚至處理一些突發事件，例如暴動、火災等等。

最後，玩者更將可把自己所建設的城市於網上作公開展覽，而且更可以此作為媒介，分享一下你對遊戲及建設城市的心得。



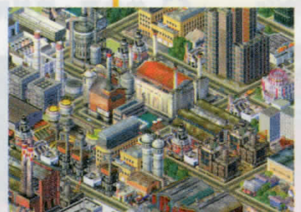
■ 由於採用了平面圖像和Quarter-View製作，所以畫面中的建築物非常之細緻。



■ 建設理想城市。



■ 「歷史古蹟地段」(Historic Districts)。



■ 工業區。



■ 你將可以像砌積木般來建築一幢前所未有的大廈。



電腦遊園地之網上尋親記——「IRC及PIRCH簡介」

TEXT：禮服無聊俠

前言

可能各位都有聽聞過，有人在網上找到了另一半，找到了興趣同相、志同道合的朋友，也有人不幸受騙，為甚麼只是一個人在電腦前面打字，又會遇上其他人的呢？原因可能是他／她們都參與「IRC」活動了。好！現在為就各位提供一些參考資料吧！

IRC是甚麼？

IRC全名是「INTERNET RELATED CHAT」，意思是透過INTERNET來跟其他使用者交談，這個和以前BBS很不同，因為它沒有人數限制，也沒有地域的限制，只要各位擁有IRC的程式，接上網絡便可以和其他人交談。現時流行的IRC程式有「MIRC」和「PIRCH」，比較受歡迎的是PIRCH。最新版本的PIRCH98可以在以下地方下載。

http://tucows.hkstar.com/room95.html
http://www.bcpl.lib.md.us/~frappa/pirch.html
Version Number: 1.0.1.1190
Revision Date: July 16, 1998
File Name: pirch98s.exe
Byte Size: 1,772,497
License: Shareware
Cost: $10.00

除了程式之外，還要有伺服器(SERVER)的地址和房間(ROOMS或CHANNELS)的名字才可以找人談天的。伺服器是讓各位聚集的地方，而房間就是交談的地方，就好像去卡拉OK，你先要到櫃面登記，之後才可以到房間唱歌一樣。

如何安裝PIRCH？

下載了之後，便會有一個名叫「PIRCH98S．EXE」程式檔，接行之後便會自動安裝PIRCH，然後便可以設定要到那一個SERVER找人談話了。

安裝之後(以PIRCH為例)

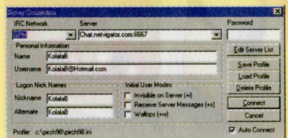
第一步：當然是啟動程式啦！

第二步：選擇「LOGIN」，鍵入閣下的資料

第三步：鍵入閣下希望使用的稱呼、電郵和真實姓名(後二者可以隨意輸入)

第四步：鍵入／選擇希望連接到的伺服器

第五步：出發！(選擇「CONNECT」)



■在這裏鍵入你的別名等資料

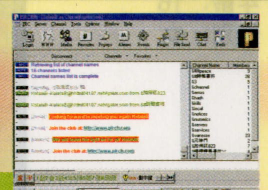
注意：

1) 某些SERVER是只是支援英文名字，但是某些台灣和香港的伺服器就會支援中文和英文名字的，如果不支援已選用的名字，就不能進入。

2) 各位可以在AUTO CONNECT的方格打「×」，之後每次按CONNECT時便會自動接上。

接上之後

在下面的空白地方，就是各位可以輸入指令的地方，下面是一些較常用的指令。另外，在接上之後還會出現一些由伺服器傳來的訊息，包括伺服器中的使用者人數，伺服器的規則等等。

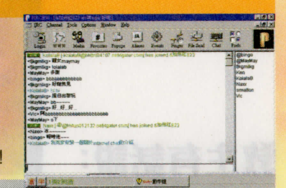


■這就是連接了伺服器之後的視窗了！

指令	效果
／LIST	列出所有房間（不包括已隱藏的）
／WHO	列出所有連接了伺服器的人名（不包括已隱藏的）
／WHOIS（隔一個空白)[其他使用者名字]	看到某個使用者的資料
／JOIN（隔一個空白)[房間名字（包括＆或#)]	進入某一個房間

初級玩家：進入房間之後

在視窗會出現其他使用者的名單，下面會有一個地方讓各位輸入文字或者一些特殊指令的。



■這就是房裏面的情況了！

指令	效果
／GONE	告訴其他使用者你暫時離開了電腦
／ME	會出現ACTION和自己的名字，代表進行動作，或者讓所有在房間內的人也看到你
／MESSAGE（隔一空白)[其他使用者名字]或[房間名字](隔一空白) 文字	向同在房間內或者不在房間內的使用者發訊息，其他人是會看到的
／PART（隔一空白)[身處的房間名字]	離開該房間
／QUERY（隔一空白)[其他使用者名字]	打開一個新的視窗和其他使用者一對一的交談
／TOPIC（隔一空白)[身處的房間名字]（隔一空白）文字	改變房間的主題（TOPIC）

中級玩家：常用暗號

通常IRC的玩家都會有一些「方便」(說穿了還是躲懶吧！)的暗號，下列是一些比較通用的：

字句	意思
BRB	BE RIGHT BACK，即是很快便會回來
BYE ALL	不會不明白吧！
C YA／SEE YA	遲些見
LOL	LOTS OF LAUGH，即是「快要笑破肚皮了！」
HI ALL	只是「HI TO ALL」的簡寫
TTYL	TALK TO YOU LATER，和C YA差不多

上級玩家：房主之大能

除了進入別人所開設的房間之外，各位還可以擁有自己的房間，方法是在使用「／JOIN」指令時，鍵入一個自己喜歡而又不在房間名單中的名字便可。如果各位是到CHAT．NETVIGATOR．COM時，記得在名字前加上一個「&」，否則是不能使用下列稱之為「房主大能」的指令的。

1)「MODE」

這是房主的最強大能，能設定房間的性質，用法是：「／MODE(隔一空白)[房間名字]或[使用者名字](註)(隔一空白)[＋P／＋M／＋S／＋I／＋N／＋T／＋O／＋V／＋K]

[＋P]	PRVITE（對房間有效）
[＋M]	MODERATE，使用者要得到房主使用＋V指令才可以說話的（對房間有效）
[＋S]	SECRET，使用「／LIST」時不會看到的（對房間有效）
[＋I]	INVITE ONLY，使用者要得到房主使用INVITE指令才可以進入房間的（對房間有效）
[＋N]	NO OUTSIDE MESSAGE的意思，令「MESSAGE」對該房間無效（對房間有效）
[＋T]	OPERATOR SETS TOPIC ONLY，其他使用者不能用「／TOPIC」來改變房間的TOPIC（對房間有效）
[＋O]	OPERATOR，令其他使用者也成為房主之一（對使用者有效）
[＋V]	VOICE，在[＋M]的房間中讓其他非房主的使用者有權說話（對使用者有效）
[＋K]	設定進入房間所需的密碼，在[＋K]後面鍵入想用的密碼便可（對房間有效）

註：以上的選項可以在「MODE／TOPIC」項中改變的。

精選CHAT SERVER

PIRCH附送了幾十個伺服器的位址，但是各位是可以輸入新的或改變，方法是選擇「EDIT SERVER LIST」後，右CLICK然後選「ADD NEW SERVER」或「ADD NEW ENTRY」。下面兩個是筆者常到的伺服器，使用廣東話／華語的用者也較多：

CHAT．NETVIGATOR．COM：6667
IRC．NETTEENS．NET：6667

2)「KICK」

這個是讓房主將一些滋事份子踢出房間的大能，使用方法是「／KICK(隔一空白)[房間名字](隔一空白)[使用者名字]」，在最後還可以加上「踢」的原因，通常筆者都會使用「電光毒龍鑽」來作解釋的。

GAME 畫廊

優秀作品：

姓名：GEL仔
年齡：16
性別：女



教主有話說：

WELL，今次我所揀選的四幅作品，實力蠻平均，很難選出一個真是甚麼優秀作品，所以偷懶的今回不分甚麼優秀不優秀，全部登出來就是優秀作品！！（不負責任~~）

WELL，說回畫稿，唔~~，很花心機的一幅畫，尤是背景的色層變化、主角那把劍的透明感、火炎的線條等，真是很花心機去畫每一筆的。不過，又是人體結構出問題~~，好像左邊穿藍色盔甲的老兄，那雙腳就好像不合比例了。呀~~~！！一定要在這方面下苦功~~！！

優秀作品：

姓名：PUYO
年齡：PUYO說：「不寫了，可不可以啊~~」
性別：女

Final Fantasy VII

教主有話說：

WELL，一個玩同人誌的小妮子，而看她的畫風、及畫背後的MESSAGE也令我十分相信此事。而且好像這傢伙是跟那個時常寄稿來的「MAKER小廝」安迪斯是同一路的~~，所以，還要我替你們登「留言信箱」幹啥？私自解決吧。唔，不過，這班愛玩同人誌的傢伙們，我想一定會於7月尾的「漫人墟」來過大集合。WELL，到時我也會喬裝打扮一番，去看看你們搞甚麼鬼~~。

優秀作品：

姓名：孫業敏
年齡：15
性別：女

教主有話說：

唔，這應該是一幅臨摹的作品來。CLAMP在這作品中流露出清新的氣息，所以用色方面也較多用粉色及落色較淺。不過，這幅畫卻是用色不夠啊，只是用水彩的重疊效果是不夠的哩。而且那隻守護獸好像不是甚麼大的喲~~~。



優秀作品：

教主有話說：

又是一幅每位同事行過，都會拿上手、看兩看的作品，阿非洲更說這幅畫的KRARETTO比漆原智志筆下的更好~~。（WELL，會不會誇張了點呀~~）的確，這畫的上色很結實，還有那明亮的眼睛也給此畫增加不少分數。不過，灰色的背景未免太單調。至於那條龍嘛~~，跟我印象中的有點出入~~。

姓名：CHING
年齡：19
性別：女
主題：KRARETTO & DRAGON



GAME畫廊參加辦法：

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。（惟鉛筆及原子筆畫恕不接受）

這是你們的「編輯TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、（寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？）小健健最愛吃的東西（6號餐要多隻淨熱狗？）、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。

編輯TOUCH

山寺良牙先生：

你好！我是《GPM》的忠實讀者，從以前的《GPM》編者話中，我感到你的個性是比較沉默的(相對其他編輯)但我卻對你感到興趣(我絕不是Gay！！)。我可否問你一些問題嗎？猶望你能解答謝謝！

1.)你何時對聲優感到興趣？
2.)山寺宏一先生是否你的偶像及目標？
3.)井上久喜子小姐有甚麼能吸引到你？
4.)假如你成為聲優後，會不會離開《GPM》，那你會選擇在香港或日本裡工作?
5.)你覺不覺得香港的配音行列的人數太少了？因我覺得來來去去只得那幾把聲。
6.)《電車GO》系列有甚麼吸引你的地方？

請你原諒我問題多多，字體劣及有塗改液。在信的背後寫有一些我對《Tales of Destiny》的攻略的批語以及這遊戲的秘密，有用的話請刊登出來吧(可能太遲)！

祝身體健康，心想事成
讀者

ROID 謹上

To ROID：

首先多謝各下的來信，並順道多謝各下提供有關《Tales of Destiny》攻略的有關意見及提示；但十分遺憾的是本人在造過該遊戲攻略後，便再沒有玩過，所以對於有關問題本人沒法解答，只記得(好像是)在「beast meat pot」的其中兩件材料在遊戲中的迷宮可取得。

1. 在約中二至中三時代，看當時日語動畫版《CITY HUNTER——城市獵人》，聽到「神谷明」那種超高水準的配音技巧後，便開始對聲優(配音員)的工作感到興趣。

2. 是的！如果各下或讀者有看過《魔神英雄傳》、《亂馬1/2》、日語版《阿拉丁》、日語版《美女與野獸》、日語版《Independence day》後，聽到他那「一個人能扮七把聲」及其演技後，便會了解到本人為何要以他為目標及成為本人的偶像。

3. 井上喜久子小姐嘛——，吸引本人的地方是除了她有一把令人感覺溫柔文雅的聲線外，另一個最重要的相信是她有一把長長的秀髮(聽起來好像有些變態)。除了井上喜久子外，久川綾、菊池志穗、丹下櫻，也是較吸引本人的日本聲優。

井上喜久子(ゆすみ)

4. 世事難料，成為聲優後會否離開《GPM》算是一個未知之數；但如果可行的話，本人會喜歡在日本工作多於在香港，主要原因是在日本可以有較多的發展機會。(與近日日本經濟及政治無關)

5. 可以這樣說，本人從朋友口中得知，聽說「TVB」的配音組屬全職的配音員只有37人，而每日或每年，TVB播出的動畫及外語片為數亦不少，在「作品多、人員少」的情況下，一位要音員可能會在多個作品中出場，甚至在同一作品中配多個角色，於是正如各下所說的情況便會出現。

6. 事實上，本人在小時(四、五歲時)其中一個志願是要成為「列車車長」，因此《電車GO！》那種十分具真實性的電車(列車)駕駛模擬遊戲，如上車、開車時、加速、減速、信號燈、停車方法……等，均極具真實，所以遊戲不單只吸引本人，連日本的白領一族也在遊戲機中心前排長龍去玩。(有看過日本報紙的人會知)

P.S：閣下的字體不差，如果有看過本人字跡的話可是會嚇壞閣下的！

山寺良牙 覆

遊戲誌的各位工作人員：

你你好！我是第一次寫信來哦！！好興奮！！我是KOF的超超級FANS！(IORI最帥了！)今次寫信來，是為了與大家閑聊和了解一情況！(間諜？！)

我在嫵媚的陽光下給各位寫信，(晒死了)這可是我第一次投文字稿啊！(實在太興奮了！語無論次。)嗯~~說些甚麼呢？呀~~自我介紹一下吧：我是IS莎哦！(在拉關係！)我們是真的非常喜歡KOF呢！(中毒程度已達100%)每天不玩《拳皇》便不能睡好覺哦！BCS丹那天拿著77期的《遊戲誌》向我炫耀(可惡！)時候，我已萌生了給你們寫信的念頭。可是由於臨近終考，實在抽不出時間(可恨！)所以才一直拖到今天，哦!!實在是太興奮了！

《拳皇98》聽說在月底會出街啊！MATURE和VICE and NEW FACE TEAM也會出戰呢！(太帥了！)我好高興。當BCS丹知道這消息後，打電話給我報這個天大的喜訊，我們興奮得差點把電話也給砸了~~！因為實在太高興了！做夢也想不到！現在講起來，也想狂呼一下！！(白痴！)

我在KOF裡面，最喜歡IORI了！他又高又帥又有型，簡直是高大威猛、玉樹臨風、英俊瀟洒……(暈倒)口水都差不多流出來了，噁心！不過，真的好帥哦~~但我發現IORI YAGAMI的中文譯名「八神庵」的「庵」字有好多人讀成「京都?？庵川貝枇杷露」庵的的音，其實不是這樣的！(堅決)「庵」字中文真正讀音是「龍」！(斬釘截鐵)所以請大家千萬別讀錯哦！IORI最帥了(正在噴血！)(教主按：不好意思，我剛才查過由朗文出版的《朗文中文高級新辭典》，它說「庵」這個字是粵音是「暗」喲~~)

BCS丹那「變態」(啊！被她打了！)寫的那部小說《苦夢》是真的很好！不過好像有點又不對題的樣子(哎喲！又被打！)在這裡(惠東)，幾乎沒有女生喜歡打機，特別是格鬥型遊戲，但我們卻是「突破性的兩個人」(厚臉皮，不要臉)中一時，我們都決心要把KOF發揚光大！我們這對認識了十一年的好朋友，於是在畫畫的同時，也各寫了一部小說(現在兩部書都「偉大」完成了)她設計的女孩SAFIER其實(哎呀呀help me！我被人虐待！)……由於IORI實在是「太COOL太靚仔了」，所以必須設計一個高貴溫順同時有著冷漠負面感情的女孩來配他，(有人已經在吐了！)「想唔想知佢D資料？下次寫信果陣話你地知呀！」哦~~希望回答不是「冇人知喎！亦都冇人想睇呀！你慳D啦！」之類的話就好了，願主祝福我，阿門＿

做編輯真的很辛苦嗎？為了趕稿甚至要七日七夜不眠不息，不吃不喝才行嗎？日常生活只是寫稿→吃飯→睡覺→寫稿→吃飯……這樣嗎？哦~~會很單調無味嗎？小健健只負責「拖地兼收銀」的職務嗎？ZAC是否只留意賽車女郎呢？(好色哦…)酒井明樹也喜歡酒井法子嗎？我也喜歡她的「淚色」那支歌哩。教主？教主呢?(不知該不該問)是女還是男？有自大狂嗎？(說笑的啦！別生氣哦！)其實我對《遊戲誌》也不太熟識呢(好丟臉哦....)不過！！我好想和大家成為好朋友！在此問一下一個「公式」:「喂！呀立！」＝維也納＝？

各位有冇睇世界杯啊？我最鍾意球星碧咸竟然俾人紅牌罰出場！(在哭……)川口所在的日本隊又冇打入好慘啊！家陣剩番法國巴西喳，你估俾會贏呢？巴西卦，佢地有朗拿度啊！

是這樣囉！其實還有好多話要講的，只是要學習，(冇計啦)，只好就擱筆了……好捨不得哦！Goodbye！See you！

P.S.希望大家能看慣簡體字！

祝《遊戲誌》銷售率節節上升！工作愉快！

I.S.莎

98.6.10.

教主的回覆：

WELL，跟那個BCS丹又是同一路，可又是一個KOF狂信者。唔~~，不過如此說來，你們內地得到遊戲資訊的速度也不慢哩。至於你所創造的「八神的另一半」嘛，歡迎以畫稿寄來，因為只有文字的話，會不大吸引的~~。

噢，至於你的問題~，我們當編輯的也不會七日七夜不眠不休的，更不會不吃不喝，因為我們都是人嘛。至於悶不悶，才不會。因為我們身邊全是遊戲機，「萬能保姆」處又有齊GAME，閒來跟那班傢伙們打打《鐵拳》、踢踢足球又怎會悶呀又?

另有別的問題~~。唔，小健健除了「拖地兼收銀」外，有時還要送外賣的。ZAC除了留意賽車女郎外，一切靚女也會留意。而據他自己表示，「好色」就是他的本性(這個混蛋……)。酒井明樹當然喜歡酒井法子啦，還喜歡鈴明美及美樹本晴彥。至於教主是男還是女，在字裡行間的語氣可是不難察覺到。(明顯是在耍太極)而最後你那個公式經過驗證，是對的!！



淺談PDA的未來

首先，在談PDA的未來之前，似乎應該介紹一下何謂PDA。PDA的全名為「personal digital assistant」，在字典的解釋是「約為電子記事簿般大小的手提情報通信終端機」；不過，亦有些人認為一般電子記事簿已經稱得上是PDA，甚至是近年新型號的手提電話，亦內藏了近似PDA的功能，但若以實用性較高的PDA來說，都會是擁有和電腦連接能力的傢伙。

其實今次會在這裏和大家談PDA，或多或少是和SEGA剛剛為DREAMCAST推出的PDA「哥斯拉怪獸大集合」有關，若要説這部機和以往其他電子寵物的最大分別，是它可以和年底推出的DREAMCAST連接，雖然現在機內的怪物數目有限，但說不定日後可經DREAMCAST強化而增加怪物數目，令遊戲的耐玩性增加，而另一方面，由於可從DREAMCAST下載資料，日後大可推出一張無基本遊戲的記憶咭，然後按自己的喜好來下載一些簡單的遊戲帶到街上玩，又或是可將這PDA變成一部小型的電子記事簿，輸入朋友電話或一些簡單的訊息。

以上所談的發展性，其實亦即是現時市面上較正統的PDA功能；就以PalmPilot為例，雖然它並未如真正的手提電腦般全面，但仍可以用來接收電郵，亦可經INTERNET下載各類型的實用軟件或遊戲到自己的機內。事實上，大部份人會愈來愈喜歡用PDA，不單是因為它的售價比手提電腦低得多，重量方面也是一個重要因素……但説到底，關鍵似乎還是大部份人在戶外而需要用齊所有電腦機能的機會並不多，與其等數分鐘開機來查閱一段訊息，倒不如拿着一部開機快、功能又已經夠用的PDA算了。

以現時哥斯拉PDA的成積來看，在下還未能對DREAMCAST的PDA作出太大評價。若各位留心地觀察遊戲畫面的話，會發覺左下角是有一個記事簿的符號的，這證明這部機有可能在日後可以增設記事簿的功能，但亦有可能這個只是整個DREAMCAST PDA系列的統一做法。若單以電子寵物型遊戲機的市場來看，現在DREAMCAST的PDA應該是會成功的，因為玩者大可在平日在街上養自己的寵物，到回家後才接回DREAMCAST玩，這是其他遊戲機所沒有的獨特玩法；但若以電子記事簿的範疇來説，其畫面的顯示範圍則可能會稍為不利，而其按掣的不足亦會成為輸入資料時的一大缺點。

總括來説，不論哥斯拉或是PalmPilot，PDA在市場上是有其存在價值的，相信隨着DREAMCAST及其他新主機相繼推出對應的PDA，能令它有更大的發展吧。(J.J)

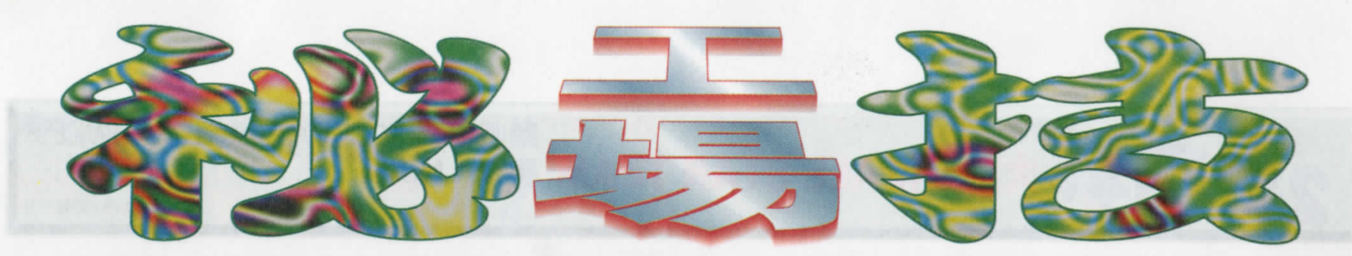
是手提遊戲機？是電子記事薄？到底PDA的將來會如何呢？

到現時為止，筆者所接觸到的，都是和電腦的功能相類似的PDA(電子手帳)。自從對應PlayStation的PDA發表以後，不斷有新的廠商也推出，好像DREAMCAST、NEO GEO等等，給筆者感覺就像PlayStation的PDA給了其他廠商發展PDA的路線——和主機有關。暫時所見到PDA都是要有主機輔助的(哥斯拉PDA遊戲，依筆者估計應該會和剛公布DC的《哥斯拉》對應吧！)，所以令到筆者感覺，只要一日有家庭用的主機，PDA是不愁出路的。以PlayStation為例，近期主機的廉價化，正在為對應主機的PDA鋪路，引入更多的潛力買家。

PDA的出現，正好為漸見呆滯的遊戲創作開拓一條新路，將「家用遊戲只能在家裏玩」的觀念改變，而能夠利用PDA的特性來造出更多更新穎的遊戲，例如育成遊戲可以隨身帶着玩，之後將記錄帶回家中繼續等等。兩者相輔相成之下，相信遊戲機用家漸會變成PDA用家之一，有了這樣鞏固的根基，PDA就能進行更多方面的發展了。

自從BANDAI的電子雞《TAMAGOCHI》一類育成遊戲大行其道之後，小型手提遊戲就出現了一班可謂「擁戴者」的買家，每次推出新款的電子寵物之後，銷量都算不俗。但是電子寵物有一個缺點，就是即使它的變化再多，也及不上使用卡帶的GAMEBOY一類手提遊戲機「可更換遊戲」那麼優勝。不過手提遊戲機的電池壽命因為液晶顯示耗電量大而縮短，而且體積較大不便攜帶，所以手提遊戲機和電子寵物仍在爭持不下的階段。而PDA的出現，正好集合了二者的特性——體積細，但是遊戲可以從主機下載，令到不致PDA遊戲於呆版，而且家用機的遊戲也變成可以隨身攜帶，就是這一點便能夠吸引上述的二者，所以相信PDA有一定的銷路及發展潛力。

隨着日常生活及科技的進步，使用到電腦、電子科技的地方愈來愈多，而PDA相信也可以成為其中的一部份。一般的電子手帳功能無疑是很多，但是如果要融入各個層面的話，操作較簡易和較便宜的PDA會較佔優。而且簡易的操作會吸納更多消費力強的青少年，試想想：如果PDA擁有80%以上用不到的功能，你還會不會買呢？所以PDA的將來是樂觀的。(古拉拉_B)



1級猛料 隱藏機體

遊戲：SUPER ROBOT SPIRITS
機種：N64

在遊戲中是有3部隱藏機的，分別是「MASTER GUNDAM」、「DEVIL GUNDAM」和「JUDECCA」，而要取得的方法便如下表：





■ MASTER GUNDAM



■ DEVIL GUNDAM



■ JUDECCA

MASTER GUNDAM	有3部以上的機體完成了STORY MODE，便可以使用這機體。
DEVIL GUNDAM	將遊戲基本的7部機體完成遊戲後，以MASTER GUNDAM將DEVIL GUNDAM擊敗，便可以使用它了。
JUDECCA	要得到這部機體，相信要有一點耐性，因為玩者只要進行遊戲超過300小時便可以使用JUDECCA了。

2級勁料 隱藏模式

遊戲：HELLLO KITTY~Cube de Cute
機種：PlayStation

玩者只要在遊戲的標題畫面中輸入「上、上、下、下、左、右、左、右、下、上」，在成功之後便會聽到效果音，這樣便會出現本來要完成STORY MODE才出現的「EXTRA MODE」，在「PICTURE BOOK」和「？」中都可以看到遊戲中所有的畫面可ENDING。





■在「？」中可以看到遊戲的圖畫和ENDING



■但是這樣便失去了玩這遊戲的意義了。

3級好料 隱藏名稱

遊戲：RAPID RACER
機種：PlayStation



玩者如果在遊戲中輸入姓名的時候，輸入「FRAC」便會有「FRACTAL GENERATOR」這字句在TRACK SELECTION下出現，這樣便可以選擇賽道；若玩者輸入「 QAK」的話，在比賽的時候，所有的對手和玩者都會變成鴨仔船。





■如果輸入「 QAK」，便會有......



■一大班鴨鴨呀！

2級勁料 大頭人和ALL STAR TEAM

遊戲：實況WORLD SOCCER WORLDCUP FRANCE'98
機種：N64

在遊戲的標題畫面中順序輸入「C下、C下、C上、C上、C右、C左、C右、C左、B、A、Z」，然後按START便可以將所有球員的頭部變大；而ALL STAR TEAM的出現方法便要在標題畫面中順序輸入「上、C上、上、C上、下、C下、下、C下、左、C左、右、C右、左、C左、右、C右、B、A、Z」然後按START便可以使用這隱藏隊伍了。



■在這遊戲的標題畫面輸入指令便可。



■不知道在頂頭鎚時有否幫助呢？



■能力超強的ALL STAR TEAM。

2級勁料 可使用所有船及EXTAR MODE

遊戲：CHORO Q MARINE Q BOAT
機種：PlayStation

在遊戲中輸名字時，輸入「17215120」便可以在開始遊戲後，在任何模式中都可以使用143艘船，當中包括遊戲中所有的隱藏船。如要進入EXTRA MODE，玩者可以將所有比賽完成並取得第一名；第二個條件便是要完成所有MISSION；最後一個條件便是找出遊戲中出現過的5個石碑，這樣的話畫面上的？？？？便會變成「EXTRA」了。



■輸入了這名字後便可以有齊了

4級勁料 SOUND TEST



提供者：歐銘言

遊戲：LANGRISSER V
機種：SEGASATURN

要進入遊戲中的SOUND TEST的話，，玩者只要在遊戲的標題畫面中順序按「右、右、左、Z、A、X、Y」便可。另外在戰鬥進行中順序輸入「X、Z、X、Z、Y、Y、R、L」，然後按緊L和R便可以知道角色們的活躍度了。



■在標題畫面中輸入指令



■SOUND TEST

■活躍度便是這一大堆數字

3級好料 秘技 新增模式

遊戲：F-ZERO X
機種：N64

要追加新的模式便要以STANDARD CLASS以上的難度，並要以第一名完成JACK CUP、QUEEN CUP和KING CUP這三個盃賽，便會出現JOKER CUP；如果玩者是以EXPERT CLASS以上難度來完成以上的條件的話，便會出現了MASTER CLASS和X CUP。



■幾經辛苦才有這些新增的模式

3級好料 秘技 各隱藏模式

遊戲：比基利亞！EX
機種：PlayStation

遊戲中除了本來的「PK・1」「PK・1 BATTLE」和「STAGE CLEAR」之外，還有另外6個隱藏模式，而它們的出現條件便如下：

隱藏模式	所須條件
あんでス之死門	在看過遊戲的規則説明後，玩一次「PK・1比賽」並且完成它。
エンドレス	以HARD的難度來完成あんでス之死門。
自製關數	把STAGE CLEAR的隱藏關全部完成。
TIME ATTACK	把「PK・1比賽」中的1分和5分模式的最佳時間更新，然後再完成30分模式。
ガソリンレース	將TIME ATTACK中的1分模式的最佳時間更新，然後完成100RAP和500 RAP模式。
自由行走	將田田田田田田中的1罐、5罐和30罐模式的最佳時間更新便可。



■要完成這一些條件真的不容易啊！

4級炸料 爆機後有料到

遊戲：花火
機種：PlayStation

先要將遊戲完成一次，在看過遊戲的ENDING之後，便會出現アンドロメダ、ポセイドン、アポロン、アテナ和ゼウス，然後玩者將這個進度儲存起來，在此之後玩者便可以擁有這5種特別的煙花圖案了。



■有了這些特殊圖案便可以有更大的變化了！

3級好料 EASY MODE出現

遊戲：SKI AIR MAX
機種：PlayStation

在遊戲的播片的時候，不要按任何掣，直到出現遊戲的標題畫面中，同時按下「SELECT、○、×、△和□」，直至標題畫面的背景轉為紅色，成功後玩者只須要達成一半的條件都可以完成遊戲，看到遊戲的完結畫面。





■在這時同時按下以上所指的掣



■成功輸入後畫面會變為紅色



他媽迷

幕後黑手：

小弟秀吉在此求黑手您，盡力解答此信及登在77期中，可以嗎？

1) 請問SS的《TAMAGOCHI PARK》的專用SAVE CARD可否SAVE其他GAME的記憶？
2) 承上題，「高登」有得買嗎？大約幾錢？
3) 承1.題，此CARD是否要和此GAME一起(買)，不可以單買嗎？

祝黑手機術進步

秀吉上

秀吉：

對不起這一封信出街之日已經是第80期了。

1.當然可以啦。
2.有，$200多元吧！
3.是要連GAME一起買的，不可以散買。

黑手被肢解了嗎？

黑手先生：

你好，我是GP的長期讀者，今次係第一次來信，希望不會投籃啦。

1) 請問SFC的《第四次》，如何可以最後一版同白河愁打？
2) SHINNING FORCE III內，用黑暗物質鍛治武器後，那些咀咒有什麼影響？
3) 點解我玩完BATTLE18時，(SECNARIO I)，瑪柔比路沒有入隊？
4) 本人剛購買貴公司出版的《格鬥遊戲秘笈——CAPCOM編》，裏面的連續技，是否你們自己想出的？
5) 點解裏面沒有《VH》系列、《EX》系列、《私立學園》及《POCKET FIGHTER》的介紹？
6) 貴刊會否為SNK製造同鄰(類)形刊物？
7) 在《完結編》中，會否也有一個同白河愁打的ENDING？
8) 接上題，我玩完地上編第64話後，亞路比冇加入，點解？
9) 《街霸III 2ND IMPACT》會否在DC上推出？
10) SQUARE會否像當年離開超任一樣，離開PS加入DC，而PS2推出後，又會不會再投SONY？
11) 先生希不希望DC會否像超任，紅白機般一機雄霸天下，本人覺得應有2—3部機在市場上競爭才多(會)有進步。

多謝你看我封信，祝GP天天進步。

同幕後黑手一樣靚仔的
幕後黑腳上

幕後黑腳：

1.打不打是可以選擇的。
2.那一些都帶有不同的咀咒，有使人麻痺的，也有使人中毒的。
3.你在之前如果有遇過他，他是一定會加入的。
4.是啊，但是當中也有一些是學習回來的。
5..因為該書只是揀選一部份的遊戲。
6.黑手會將這個問題轉交編輯部。
7.身為長期讀者便應該看看以前的《遊戲誌》，因為是有清楚説過的。
8.和上題一樣。
9.暫時還沒有收到官方的消息。
10.因為SQUARE沒有正式表示會不跟SONY合作，所以不能妄下判斷。
11.相信DC也不能夠雄霸天下，因為PS2推出的日期相信也不會相隔得太久。

Pia Carrot！？

DEAREST 幕後黑手先生：

對於女孩子嘅我，打機實在有好多問題！相信你一定可以幫到我，因為我身邊又冇女仔打機，D男仔又多數玩格鬥GAME，所以煩請你高抬貴手刊登我嘅信！

1) 《FF7》中嘅MATERIAL「FINAL ATTACK」係點攞？請具體一D，例如要有幾高LEVEL，買D乜嘢，同咩人交談……等。
2) 《ARC THE LAD》會否有續集出？另外，《ARC THE LAD CASINO GAME& MONSTER GAME》有咩遊戲目的？如何爆機？
3) 《TALES OF DESTINY》嘅神殿遺跡迷宮共有幾多層？另外迷宮中有隻龍無論用咩方法都打唔死，有4000幾HP，請問如何消滅佢？此外，是否完成該層的條件便一定有寶箱？請解釋一下F07，F16，F48及F52的條件！
4) WILD ARMS會否出續集？
5) 你預計DREAMCAST剛出售會係幾多錢？
6) SQUARE有幾大機會加盟DREAMCAST？
7) PS2會大約於何時發表？會否在推出之前給DREAMCAST搶去過多主導地位？

祝GPM銷量UP！UP！UP！全部人開心！

OH！CAROL！

OH！CAROL！：

1.只要打敗空中WEAPON便可以得到的了。
2.《ARC THE LAD》經已出了續集，
3.迷宮該有六十層；另迷宮中的龍只能用菲莉亞才能收拾，其他人的攻擊甚至是魔法也是沒效的；另完成該層迷宮的條件基本上是會出現寶物的。
4.還沒有收到這方面的消息。
5.日本的的定價是28900日圓，至於香港可能會因炒風的現象而將售價提高。
6.SQUARE的發言人表示她們對DC的機能有興趣，但會看清楚DC未來的情況才再作決定。
7.據生產商的消息而言，PS2推出的日期不會跟DC相差太遠。

冇問題，那麼便不答了！

DEAR 幕後黑手：

本人是貴刊的長期讀者，但今次才第一次來信，希望可以解答我的問題。

1) 請問在PS的《第四次機械人大戰》中怎樣才可以令桀布尼(ギャブレー)入隊呢？因本人非常渴望進入「月之怜感v那版,但在20期的攻略中並沒有清楚説明。
2) 請問你們有沒有留裏(意)市面一本由「遊激誌」出版的F完結編攻略呢？為甚麼貴刊攻略中大部份圖片和主角的名字(B．D．)和FACE都一樣？難到(道)你們……
3) 請問哪裏可以買到電擊PLAY STATION呢？猶(尤)其是有體驗版送的期

數？

4) 你相信DREAMCAST能每秒處理300萬多邊形，如果推出互換機板，MODEL3 STEP2不是要收山，而且DREAMCAST的售價估計不會高過二千大元，那麼互換機板的售價也不會比MODEL3 STEP2貴。

題外話，貴刊的RP攻略遠比某週刊的詳盡，不但教機迷怎樣打爆，而且更會探討遊戲中隱藏事件，另外一定要解答第一題

祝 銷量蒸蒸日上

有問題少年

有問題少年：

1.你先要在第39話要使用達巴攻擊クワサンー次，然後在46話叫達巴說得她；之後便要在59話再說得一次，她便會加入的了，在同一話中，玩者只要使她去說得桀布尼，這樣他便會加入了。

2.因為大家都是使用那一些資料，所以有相同並不出奇，但是這雜誌和本刊是沒有關係的。

3.你可以到一些日本百貨公司找，如崇光。

4.很多謝你寶貴的意見。

忍辱負重......

幕後黑手先生：

小弟因考試而退隱機壇多星期（所以變得不成人形加少許精神分裂），但今天復出又困難重重，所以在此向黑手先生請教。

1) 惡魔城X～月下夜想曲（PS版）中，有沒有任何秘技？如有可否列出？

2) 惡魔城X～月下夜想曲（PS版），如何進入禮拜堂左方充滿刺的房間？

3) 小弟在市面上看見有些未經SCE批准而生產的遊戲周邊產品（如記憶卡、金手指等）。他們這樣做犯法嗎？

4) 小弟的字體值多少分？（56分滿分）

祝黑手先生身體健康

SPARK上

SPARK：

1.在完成遊戲之後玩者輸入名字時輸入「AXEAMOUR」便可以得到AXEAMOUR這道具；如果輸入「X-X！V"Q」便可以在遊戲一開始便有99 LCK和有ラピスラズリ（+20 LCK）這道具，不過其他的能力值都會變成0；而玩者輸入「RICHTER」便可以使用RICHTER來進行遊戲。

2.那一個房間是要靠裝備了スパイクブレイカ來通過的。

3.這樣做當然是犯法啦，因為這樣會侵犯別人的版權。

4.老實說都有35分的。

已不再是傳說了......

致傳說中的監督幕後黑手先生：

自從《創造職業球會》推出以來，我當監督已有兩年多的光景了，我知生先工作繁忙，但我實在有自己所不能解決的難題，故才冒昧勞煩先生。

1) 在SS的《足球RPG》中，可不可以製造出像閃電傳球、黃金拍檔等連係？如果可以，先生可以傳授給我？

2) 在《VIRTUAL STRIKER VERSION 98》中，怎樣可以100%使出「插花」？我曾和用此技術非常了得的人鬥波，他竟想使用「終極侮辱最後一式」連過兩人，重差點過埋舒米高，幸好世界第一門將不是浪得虛名。

3) 在SS的《創造職業球會2》中，我曾依照足球小將的原著設定創造「日向小次郎」，我發覺到這些「隱藏球員」是有固定的能力和成長期，就算キーワード的配答如何，得出來的結果也是一樣，大空翼、若林源三亦都是，黑手先生可不可以講出還有甚麼「隱藏球員」？

4) 在《球會2》中，我的陣空（容）如下：

正選：

FM：森莫蘭奴、沙拉斯

MF：杉下龍次、木村和也、李安納度、山口素弘

DF：名良橋晃、秋田豊、相馬直樹、井原正己

GK：小島伸幸

後備：

FW：日向小次郎、三浦知良

MF：中田英壽

GK：金波斯

陣式：4—4—2A

戰術：穩守突擊

有沒有問題？懇請先生賜教。

5) 我想問黑手先生有沒有《球會2》的PASSWORD，我想見識下傳說中的監督所教的球隊。

6) 那個空手道猛男先生是否先生？我有位學空手道的表哥想同先生在球場以外的地方切磋切磋。

敬祝先生長命百歲、身體健康並早日有位漂亮的黑手夫人

後輩

剛仔

剛仔：

1.很抱歉是沒有的。

2.黑手也沒有玩過這遊戲，所以不清楚啊，對不起。

3.這遊戲是沒有什麼隱藏球員的。

4.黑手建議你應該盡量使用日藉球員，在GK最好可以找到川口能活或本並健治，不過你這隊波的能力也不低的啊。

5.對不起，已經不知道放了在那

6.如果這樣做的話，恐怕會被江湖上的朋友說是恃強凌弱。

ruyuf%*(OlYoi9（你明白嗎？）

幕後黑手先生：

第一次來信，有不少問題望黑手大人能夠解答。客氣話不多說，免浪費版位問題已節錄如下：

1)《BLAZE & BLADE》中，於超越者之城內，MS君曾說可以在左下的房間取得「大玻璃瓶」，但我怎樣也找不到。會是與我一直一個人玩，所有二人合作的事件也沒有做到有關嗎？

2)《BRAVE PROVE》中，攻略說完天龍的風穴，取得天龍之後，便找不到新的路了。到底我該往哪裏去呢？

3) NEO—GEO版的《REAL BOUT SPECIAL》中，我曾多次於積分畫面輸入使用傑斯的秘技，但都不成功。在貴刊中的指令裏面，A、B、C是分開的，但我在爆機後看到的指令卻沒有分開，到底是一起按還是分別按的呢？

4)《MICRO MACHINES》中，聽說除了使敵車變慢之外，還有其他的秘技的，是真的嗎？可否詳列？

多謝黑手大人看完我的題題。祝電視遊戲信箱加版再加版，而黑手大人嘅人工就當然……嘿嘿嘿……

外星人上

外星人：

1.你只要在超越者之城的東館第一層，其中有一間房是有一個井的，玩者調查它便可，而這房間的位置是在中央部份的。

2.在到天龍的風穴之前的村，跟村長對話之後便會有新的路可以行。

3.是要ABC三個掣同時按下的。

4.好像沒有收到這一個消息啊。

by HAJIME少尉

電腦戰記

劃時代的超兵器——電腦戰機

藉遺跡超技術(O.T.)和神秘的V.結晶開發出來的電腦戰機之所以成為DN社的重點商品，電腦曆年代最受歡迎的武器，在於它配合M.S.B.S.下表現出的超高性能。藉M.S.B.S.將駕駛者的精神意識和電腦戰機的主系統合二為一，使腦波操縱變得可能，而且能成功將機體各部感應器的資訊情報直接轉化為駕駛者的五感(實際上更多)；機體能在數秒內由靜止加速至時速600公里以上，並作出瞬間靜止、轉向等動作——而在GATE FIELD保護下，重力制禦令駕駛者只會感受到輕微震盪；這機動性亦使當時最高誘導性的常規武器在極短距離(100公尺)對之攻擊亦可從容避過。

藍光騎士—— TEMJIN

TEMJIN是後來開發各機的藍本。雖然和後來的機種相比，能源發電機出力明顯不足，不過在高機動力、藉得信賴的穩定性、容易使用的武裝加上不俗的裝甲表現，配合高技術駕駛員操作時戰力絕不下於任何新型機種。而這優異的平衡亦使它成為長時間的第一線武器。

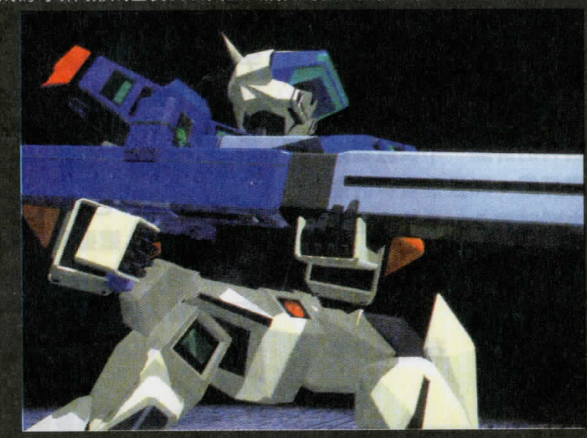
不過這部名機的誕生亦可謂波折重重，其基本設計早在V.C.0070年代後半已經出現，惜因技術問題而隨XMU計劃胎死腹中。直至V.計劃和Reverse Convert技術的出現，這部重視機動性、以白兵戰為主的機體才得以脫離「紙上談兵」的命運。

V.C.0096年代，0 PLANT為了向最高幹部會掙取維持營運所必要的資金，展示V.R.的開發潛力，倉猝的將XMU-04-C(實為D型，註16)命名為「TEMJIN」投入實戰中。由於仍為實驗機體，加上配備時測試不足，完成度和安定性方面都有不少問題，造成前線部隊(DNA)相當大的困擾，實際上能運作的機體還不到20%，不過這極少數可以運作的機體卻展現了凌駕於以往任何武器的機動性能和戰鬥性能，不但成功令0 PLANT得以繼續研究發展，亦令它成為新世代兵器的「先驅」。



M.P.B.L.-7 Mk 3-b

TEMJIN成為優秀兵器的主因，除了輕快的機動力，由detmers社製造，汎用性極高的主武器「大型BEAM LAUNCHER」(M.P.B.L.-7)也是不可或缺的一環。在M.S.B.S.制禦下，M.P.B.L.-7能依不同狀況發射出多種不同彈道、彈速、破壞力的光能(BEAM)，特別在對Virtuaroid Mode，400公尺以下的白兵戰時，配合附加的光能刃(BEAM BLADE)形成機能，發揮出超卓的戰果。原來在設計初時，因未預計到VR對VR零距離戰鬥的出現，並未有此機能。但後來的模擬戰鬥卻出現極多的近接戰狀況，為免在零距離發射導致自機損壞，於是研究人員便作出「調整槍身極性，在槍身、槍管及其延長線上展開擁有最適化震動週期的荷電粒子光能領域(BEAM FIELD)，像刀一樣直接向敵人斬下」的意見，在改良後，便成為可瞬間形成全長50公尺巨大劍刃的強力近接武器。



■早期未附有光能刃形成機能時是呈角柱狀的

POWER BOMB Mk.94

TEMJIN左手腕部射出的榴彈型擾亂、防禦用兵器。平時是由結晶外殼Crystal Shell包裹著的8面體，內部是不活性化的能量核心Energy Core。當射出時，核心會活性化，同時周圍會展開8個素子，張開光能領域令其保持安定。素子組合了時限及近接信管(可在射出時自行設定)，當到達設定臨界值時便會自行停止，核心隨之崩壞，放出全部的能量。能量形成的巨大爆風能令一般VR裝備級數的光能兵器及實彈兵器無效化，不過由於爆風本身的攻擊力極低，只能起到干擾實視、防禦等效果。因核心的能量在用盡後可經由機體發動機補充，所以理論上彈數是無限的。惟一問題是過度的再充填會對固定核心的結晶外殼負擔增加，造成折舊。

MBV-04-G TEMJIN 性能諸元

全高：15.2 m
全闊：9.95 m
基本重量：7.62 t
全備重量：20.3 t
主發電機出力：4620 kw
輔助發電機出力：1080 kw
同調率下限：24.01 vps
同調率上限：72.54 vps
裝甲：FUHR-06
主武裝：M.P.B.L.-7 Mk 3-b (detmers)
電池容量：1480 kw
副武裝：POWER BOMB Mk.94 (T.O.A.)
裝彈數：24發
最高速度：698.4 km/h
跳躍速度：358.9 km/h
最大運作時限：approx.120 min



註16：首次投入實戰的型號原為C型，但由於臨出廠時發現重大缺憾，遂緊急修改為D型付運。由於連絡上的問題，造成DNA記錄為C型的謬誤。

參巧文獻：
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC (© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON GRAPHICS PERSPECTIVE (© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
電腦戰機編年史 (© Dyna-tech & Nova Co., Inc.出版課)

紅白機經典遊戲

遊戲：魔界村
製造商：CAPCOM
售價：5500 日圓
發售日：1986 年 6 月 13 日

TEXT BY：小健健

挑戰人體反射神經極限！！ 魔界村

WELL，若果要説紅白機的經典ACTION遊戲，上數回就講過《魂斗罹》、《STAR WARS》等遊戲啦。但怎可以不介紹我們眾多機迷都熱愛的CAPCOM所推出之ACTION遊戲呀？唔，若果要説CAPCOM的ACTION遊戲，就不得不提《魔界村》啦。

有甚麼好玩？

好玩在夠難！！

説到難玩的ACTION遊戲，《魔界村》可説是數一數二。雖説這遊戲是移植自業務用遊戲，但來到了紅白機後，很多判定也改變了，所以令到很多街機好手也不能習慣回來。

而其實這遊戲難的最真正原因，其實是因為遊戲速度太慢！！令到玩者雖然見到敵人呀、子彈呀飛過來，就算立即輸入指令也好，阿瑟也不能第一時間跳開之。之後就會硬巴巴的把攻擊接收~~。所以玩《魔界村》，其實是要「先讀」，預先要知道敵人也何時、哪裡飛過來，再老早的回避之。但要有這番功夫，也不是一局半局的事啊。



■阿瑟這個傢伙，居然穿內褲在墳場這地方跟公主約會，真不知所謂~~。



■現眼報了！！公主就這樣由妖魔捉去，快快穿上盔甲救人去吧~~。

好玩在可以穿孖煙囱！！

噢，這可説是這遊戲的一大特色，這就是阿瑟的孖煙囱！！當阿瑟版敵人攻擊到後，是不會立即死掉的，只是外面的盔甲會消失，而餘下的就只有一條孖煙囱~~。當穿著孖煙囱阿瑟再受攻擊後，這才會死掉。

唔，其實我覺得這系統倒有點像《孖寶兄弟》的變身系統，不過就來得更過癮及抵死。（一個穿孖煙囱在敵陣殺魔怪的古怪大叔叔~~）又，各式各樣的武器也為這遊戲增添不少分數啊。



■「我跳~~！」善用阿瑟的跳躍，可說是此遊戲的至勝關鍵。



■只要給敵人碰一碰，盔甲就會布銷，那唯有「坦蕩蕩」的妖魔戰鬥了。

■令人懷念的地圖，不知哪個「機神~~！」可以打到上STAGE 7。



■除了長矛之外，小刀也是阿瑟的武器。

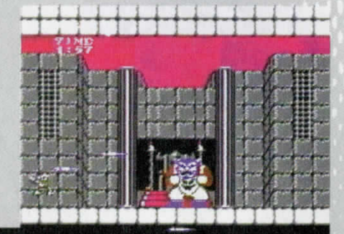
好玩在夠刺激！！

原來我們這班打機的不是在這幾年玩《BIO HAZARD》才喜歡打喪屍，原來早在十多年前玩《魔界村》時，我們已很喜歡用長矛把喪屍們射得粉碎~~。

其實這種陰深的遊戲氣氛、Q版但又有點駭人的敵人設計，可說是把玩者的投入度大大增加。再加上遊戲的難度那麼高，也把玩者向高難度挑戰的好勝心活活挑起了。



■玩者要預先了解敵人的方法才行動，不然很易會被敵人夾死。



■這就是最終波士~~！千辛萬苦終於來到！！（不好意思，因為時間關係，我是使用了秘技的~~）打倒他吧！！

BEING THE WISE AND COURAGEOUR
KNIGHT THAT YOU ARE YOU
FEEL STRENGTH WELLING
IN YOUR BODY
RETURN TO STARTING POINT
CHALLENGE AGAIN!

■嘩！！終於來到HAPPY END了！！嗚嗚~~你這個公主都害得人慘啦。

小健健的童年回憶：

一言而蔽之，就是難！！在我的記憶中，這隻東西我好像連第一版也過不到~~。呵呵，因為當時我是一個不用惱打機的傢伙，不憧過就是不懂過，總是不會用腦去想想的。但當時已覺很古怪，為何這個大叔會斗膽只穿內褲來跟公主在月下談心？這樣無體，想找死乎？

TEXT：歌師奶

哥斯拉再次襲港！PDA版本出現！

當DREAM CAST還要等一段頗長的時間才會看到之時，是現在它的配件——VMS(PDA＋MEMORY CARD)就已經登陸香港了，不如現在就看看它是怎樣吧！



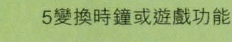
PDA的真面目

1液晶畫面
2十字鈕
3A、B鈕
4暫停遊戲(SLEEP)
5模式(MODE)
6接駁DREAMCAST或另一部PDA的接口



解說

1可以看到怪獸的一舉一動
2＋3.暫時在遊戲中會使用的
4暫時關掉PDA，如一段時間內沒有活動，PDA也會自動關掉的
5變換時鐘或遊戲功能





■打開這邊的蓋便可以接駁另一部PDA了

兩大功能

1)隨機附送養育哥斯拉遊戲——「怪獸大集合」

開始

各位開動了PDA之後，等一會畫面便會出現「怪獸大集合」的字樣，這時同時按AB，飼養怪獸的生涯便正式開始了。

最初的怪獸只是一隻有點像「O次郎」的傢伙，慢慢牠地才會成長。成長共分四個階段，到第四段完全體後，各位便可以拿着自己的怪獸去和其他人的怪獸交戰(交配？！)，關於這個問題，下面會有詳細解釋。

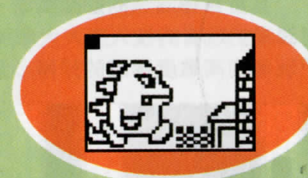
怪獸的壽命頗短，由初期到完全體需時不過一日，不過出現過的怪獸(包括自己養出來的或者和別人對戰時出現的)，在再開始遊戲時也會有記錄的，就用它來留個紀念吧！

無責任飼養

各位雖然不能(或者不會)對小怪獸不理不睬，但是實在能做的事簡少得很，現在就為各位解釋一下選項的功能吧！

メニュー1——ボクジョウ(牧場)

這是選擇飼養小怪獸的地方，共有四個可以選擇，而在每個地方逗留時間的長短，是會影響養出的怪獸的。



■放心吧！牠不會在牧場進行破壞的

メニュー2——ゲキツイ(擊墜)

這個是訓練怪獸的唯一活動——擊落飛彈。可能各位會問，不可以選其他的目標如吃人，噴火燒城等等，很抱歉，暫時筆者還是在擊落飛彈中……如果玩者想怪獸變得更強，就多些訓練吧！每次都會有三支飛彈，從上、中、下飛來，只要擊中二支便當成功了。



■會否打中呢？

メニュー3——DNA

這裏可以看到現時怪獸所持有的DNA，方便計算交戰後得出的結果，但是未到達完全體的怪獸是不會有DNA顯示的。

メニュー4——リスト(LIST)

可以看到各位曾經養過的怪獸的名字，樣子，DNA和怪獸的特性。

イクセイ 代表自己養出來的怪獸
ショウリ 代表自己戰勝過的怪獸
ミタ 不論自己養或在戰鬥中看過的怪獸

メニュー5——タイセン(對戰)

到了最重要的一環——「對戰」了。首先當然是要有兩部PDA啦！然後就是兩隻怪獸都是在完全體的狀態，將兩部機接上之後(如圖)，選擇這個項目便可以進行對戰了。在怪獸界，戰敗的一方就會慘被吃掉，DNA牠的就會在勝利者體內產生異變，造出一隻新的怪獸了。

戰鬥時，兩方怪獸都有一個體力計，減至零時便會輸掉，不過結果是由電腦決定的，勝了的不要高興，輸了的就請再努力吧！攻擊是會有失誤和一擊必殺的情況，但是超級極度嚴重地受到運氣的影響……



■對戰中，別打擾



■勝利了！



■結合了的兩部PDA

メニュー6——サウンド

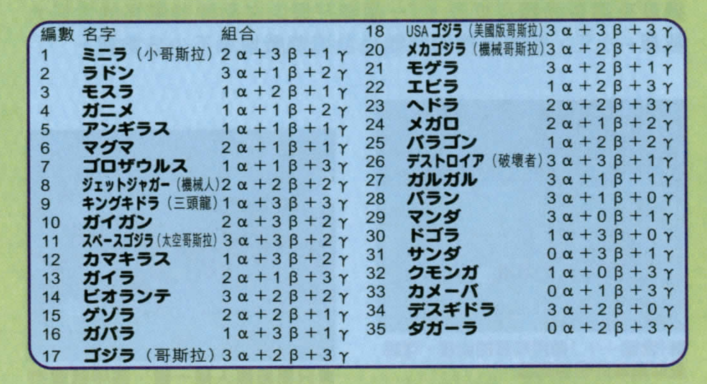
只是一個開關音效的選項吧！

2)時鐘功能

當各位看厭了怪獸的樣子的話，便可以按MODE轉換成時鐘了。

一點補充

遊戲中共有三十種(另有數隻隱藏的怪獸)完全體將會出現，現在就公開怪獸們的DNA組合吧！



編數	名字	組合
1	ミニラ(小哥斯拉)	2α＋3β＋1γ
2	ラドン	3α＋1β＋2γ
3	モスラ	1α＋2β＋1γ
4	ガニメ	1α＋1β＋2γ
5	アンギラス	1α＋1β＋1γ
6	マグマ	2α＋1β＋1γ
7	ゴロザウルス	1α＋1β＋3γ
8	ジェットジャガー(機械人)	2α＋2β＋2γ
9	キングキドラ(三頭龍)	1α＋3β＋3γ
10	ガイガン	2α＋3β＋2γ
11	スペースゴジラ(太空哥斯拉)	3α＋3β＋2γ
12	カマキラス	1α＋3β＋2γ
13	ガイラ	2α＋1β＋3γ
14	ビオランテ	3α＋2β＋2γ
15	ゲゾラ	2α＋2β＋1γ
16	ガバラ	1α＋3β＋1γ
17	ゴジラ(哥斯拉)	3α＋2β＋3γ
18	USAゴジラ(美國版哥斯拉)	3α＋3β＋3γ
20	メカゴジラ(機械哥斯拉)	3α＋2β＋3γ
21	モゲラ	3α＋2β＋1γ
22	エビラ	1α＋2β＋3γ
23	ヘドラ	2α＋2β＋3γ
24	メガロ	2α＋1β＋2γ
25	バラゴン	1α＋2β＋2γ
26	デストロイア(破壞者)	3α＋3β＋1γ
27	ガルガル	3α＋1β＋1γ
28	バラン	3α＋1β＋0γ
29	マンダ	3α＋0β＋1γ
30	ドゴラ	1α＋3β＋0γ
31	サンダ	0α＋3β＋1γ
32	クモンガ	1α＋0β＋3γ
33	カメーバ	0α＋1β＋3γ
34	デスギドラ	3α＋2β＋0γ
35	ダガーラ	0α＋2β＋3γ

各位養怪獸家，努力吧！請呀！



我係哥斯拉呀~!
我喜歡破壞城市呀嗚~~嗚!　!

TEXT BY: 小健健

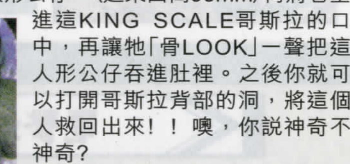
噢，終於放暑假啦，書友仔開心死啦。不過玩時玩，不要忘記做暑期作業啊~~。

最近編輯部一個二個都拿著部DREAMCAST的哥斯拉DPA跟人對戰，再加上前陣子映畫院又映「哥斯拉」，令到一片「哥斯拉」旋風好像己捲到我身邊一樣~~。有見及此，今期「落街買新嘢」的主題就是「哥斯拉」!！噢大家小心啦，不要給牠踩到啊。

KING SCALE 哥斯拉

這是今期要介紹眾多玩具中，體積最大的一個哥斯拉，全身有780mm之高啊，而且這傢伙更可以「嗚~~呀呀~~嗚~~!」的咆哮，十分有趣。

又，你也可以另外買一個人形公仔，(這東西高95mm)再將它塞進這KING SCALE哥斯拉的口中，再讓牠「骨LOOK」一聲把這人形公仔吞進肚裡。之後你就可以打開哥斯拉背部的洞，將這個人救回出來!！噢，你說神奇不神奇?





哥斯拉錢箱

一看這玩具的外型，還以為這只不過是一個類似擺設的東西，原來這是一個錢箱來。而且，它除了可用來儲錢外，更可用來玩及嚇人。(?)只要你入錢進去，那座大廈、哥斯拉的眼及其手中拿著的直昇機就會閃動。而且還會發出「嗚~~呀呀~~嗚~~!」的咆哮聲、沉重的腳步聲及人群爭相逃命的聲音。而這座錢箱就有280mm那麼高。

FIRST ATTACK 哥斯拉

WELL，一個古怪的名字，想來想去都不知跟「FIRST ATTACK」有何關係。唔，其實這是一個可讓玩者搖控的哥斯拉玩具。(不過是有線的)你可利用那個像龜殼搖控器控制哥斯拉步行、咆哮及擺尾。比較特別的是，這玩具之外皮是由軟質樹脂所製，故質感上及外觀上會比較接近真實之皮膚。

吹氣哥斯拉

現在的商品真是無孔不入，居然連哥斯拉都可以出吹氣公仔!！WELL，買了回去都不知有何用~~，可否當不倒翁的用它來出氣呢?

而吹氣哥斯拉也分兩種SIZE，一種高4呎(即120cm)、而另一種高6呎(即180cm)!！呀!！豈不是高過我? WELL，有點可怕~~。



哥斯拉扭蛋玩具



一口氣介紹了那麼多美版哥斯拉的玩具，當然不會少得日版哥斯拉的份兒。

現在要介紹的哥斯拉扭蛋玩具一套有七款，入面有大家都熟悉的怪獸如莫士拿幼蟲、初代哥斯拉、三頭龍、太空哥斯拉及機械哥斯拉等。WELL，看來它們怎樣也會比美國那條大蜥蜴來得可愛吧?



HYPER 哥斯拉

看來剛才所介紹的玩具都比較低年齡向，有沒有一些是適合年青朋友的呢? 現在要介紹的「HYPER哥斯拉」，就是將哥斯拉的三個不同形態捏造出來，分別是美版哥斯拉、對三頭龍時的哥斯拉及對莫士拿時的哥斯拉。而每款大約高100mm，這套商品預定會於7月下旬發售。





TEXT: KOTARO

序言

要數SNK旗下確立新類型的對戰格鬥遊戲，不得不提的可算是《SAMURAI SPIRITS》(侍魂)系列，雖然在格鬥遊戲盛行的年代，曾經也有不少廠商推出過以武器為主題的格鬥遊戲，但是能夠突破傳統對戰格鬥遊戲的框框，將武士道和劍術的神髓完全活現於遊戲之上，《SAMURAI SPIRITS》(侍魂)可算是第一人，除了奠定劍術對戰格鬥的模式之外，對於日後以任何表現的武器對戰格鬥遊戲也有着深遠的影響。



《SAMURAI SPIRITS》曾取得93年度日本業務用專門誌《GAMEST》所舉辦的遊戲選舉中獲得「GAMEST大賞」及多個部門的賞項，成績有目共睹，實至名歸。







© SNK 1993
© SNK 1994

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

破舊立新、劍術對戰——《SAMURAI SPIRITS》(侍魂)系列

《SAMURAI SPIRITS》



正如開發者河野浩行所説，《SAMURAI SPIRITS》(侍魂)除了遊戲模式和系統與從前普通的對戰格鬥遊戲有所不同之外，遊戲最重點表現的是角色之武士道精神和劍術的真蒂，是與以往武器格鬥最大相逕庭的地方。

《SAMURAI SPIRITS》在沒有強大的宣傳下於1993年中推出，遊戲推出後平地一聲雷，大獲好評，其中鍔迫合、徒手、武器破壞、真劍白刃取、道具和怒等系統令用家耳目一新，而人與動物合作出戰亦開創了對戰格鬥的先河，令遊戲更備受注目。



《真SAMURAI SPIRITS～霸王丸地獄變～》

時至遊戲推出的一年後，SNK終於宣佈推出其續篇《真SAMURAI SPIRITS～霸王丸地獄變～》(真．侍魂～霸王丸地獄變～)，本作除了着重畫面的強化之外，遊戲的效果表現亦有很大的進步，不過新引進的系統主要集中於技巧為主，而怒演變而成的「武器破壞必殺技」系統，評價好壞參半。







黃金書屋

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售税

文：米奇

拳皇98系列 草薙京．八神庵SNK公式原畫集 弍

出版社：新聲社　售價：1280日圓



雖然説這本畫集集合了《拳皇'94》至《'97》的草薙京和八神庵的插圖，不如果你買了過去SNK的公式插圖集和以前曾推出過的草薙京、八神庵獨立原畫集的話，這本畫集實在幾乎可以説不買也罷，因為有關《'98》的插圖只得三幅那麼「多」！除了大量舊插圖之外，書中還有替草薙京和八神庵兩人配音的配音員自述對這兩人的感想。

BRAVE FENCER 武藏傳 OFFICIAL PLAYERS GUIDE

出版社：ASPECT
售價：524日圓



跟過往SQUARE遊戲的GUIDE BOOK相比，這本特刊給人色彩豐富的感覺。書的開始是以漫畫作引子，這種手法比較特別，此外，書中各詳關於遊戲介紹的部分之門都以一些四格隔開，還收錄了一段由大貫健一繪畫的《武藏傳》漫畫。除了一大堆漫畫之外，正敘的系統介紹和初期地圖攻略還算齊備，有些特別的謎題也有很詳細的解釋。

電擊姬 VOL.4

出版社：MEDIAWORKS　售價：667日圓

MEDIAWORKS不定期推出的18禁遊戲專刊。今期同樣加插了摺頁海報形式的插圖集，今次的插圖包括牧野龍一、山本和枝、杉山現象的原創插圖，又有《下級生》和《龍騎士4》的動畫版插圖。書中專題訪問了LEAF的高層成員，並訪問了竹井正樹和F&C CLUB、ALICE SOFT的幕後製作人，由他們來陳述在H GAME在製作背後策劃、人設和劇本所花的心血。

HOBBY JAPAN EX 1998夏之號

出版社：HOBBY JAPAN
售價：952日圓



相信有玩手辦模型的朋友，都會知道HOBBY JAPAN每季都會推出一本《HOBBY JAPAN EX》的專集，而在夏季日本JAF．CON前所推出的《夏之號》就會是過去一年推出過的首辦模型的目錄。今年這本目錄收錄的模型數量達900件以上。而隨着近年塑膠人形玩具大行其道，書中也增強了篇幅介紹。

LEGEND OF LANGRISSER 漆原智志插圖集

出版社：學習研究社　售價：2100日圓



對於經已買了過去推出的《夢幻模擬戰》1-3畫集和第4集的獨立畫集CD-ROM的朋友來説，這本畫集實在有「扼錢」之嫌，而且售價並不算便宜。畫集的編排是根據《LANGRISSER》的歷史流程來編排，所以第3集排在畫集的最前。至於在過往的畫集沒有刊出過的，除了第5集的插圖和設定外，就是《LANGRISSER》曾推出過的兩套錫包卡的全目錄了。

無責任新GAME評壇

LUNAR2 ETERNAL BLUE

SEGA SATURN/ RPG/ 角川書店/ ESP/ GAME ARTS/ 6800日圓

可能對MEGA-CD版的印象和感情太根深柢固的關係，這隻REMAKE版作出的很多改動也令本人不能滿意，迷宮和版圖的大幅簡化，雖然令劇情和遊戲節奏更爽快，但過程卻變得十分單調；滿心期待的動畫部份，畫面以SS的機能來說實在已超水準，但起用了近十個作畫監督令人物面相參差不齊，實在令本人遺憾非常。縱使很多不滿，但這RPG的人物、故事及音樂仍是相當值得欣賞的，以上種種可能只是本人過份吹毛求疵罷了，雖然仍不明白為何各人的特殊技名要作出無謂的修改。(零式迪爾)

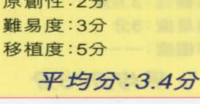
評分：
- 人物／機械：4.5分
- 畫面：3.8分
- 音樂／音效：4.8分
- 故事：4.5分
- 操作性：4.5分
- 投入度：4分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3.5分
- 移植度：3.7分

平均分：4分

玩過「第一代」後，便一直期待這個「2」的出現。而遊戲亦沒有令人失望，角色們的造型依然保持水準，戰鬥方面除了新加添的系統外，讀碟速度亦令人十分滿意。雖然這是一個舊作翻新的作品，但遊戲除了畫面較「老土」外，各方面均是水準之作。未玩過的人當然不容錯過，就算有玩過MEGA CD的朋友亦有再玩的價值。(積奇)

評分
- 人物／機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：4分
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：5分

平均分：3.4分



OVER BLOOD 2



PlayStation/ AVG/ RIVERHILLSOFT/ 420港元

與前作有很大分別。背景CG不俗，但是人物的CG就效為差，遊戲方面頗為着重解迷及迷宮，對於一些喜歡解迷及迷宮的朋友相信會是一個喜訊，可惜事件中的對話是以日文為語言，而且沒有字幕，相信對於一些不精日文的人會覺得失去遊戲意義，從第二章開始可以使用新的人物，而且完成遊戲後會有隱藏版出現，所以這隻遊戲能消耗大家不少時間。(明樹)

評分：
- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：2.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：3.5分
- 移植度：/

平均分：3.1分

不知是否自己太過主觀，總覺得這隻《OVER BLOOD 2》很想營造出一個很重電影感之氣氛。之不過嘛，還是有點「心有餘而力不足」。首先，多邊形技術還是有待改善，人物結構還是一堆堆的，真是眼也迷糊了。而且人物動作也不見得流暢，也許是沒有用上MOTION CAPTURE吧。另外，有好一些EVENT所花的時間實在太長，我試過沒有任何事可做的，聽兩個多邊形人在對話足足有十多二十分鐘，更可惡的是畫面角度沒有甚麼大變化，實在是要把我活活悶死。(小健健)

評分
- 人物／機械：1.8
- 畫面：2.5
- 音樂／音效：3.0
- 故事：3.4
- 操作性：3.6
- 投入度：2.8
- 原創性：3.6
- 難易度：3.9
- 移植度：——

平均分：3分

心跳放課後

PlayStation/ QIZ/ KONAMI/ 328港元

以戀愛為題才的問答遊戲本身已十分少，今次KONAMI夠膽放本錢下去，可見《心跳》人物的實力詭不可看少，畫面方面，由於聽説是重頭畫過的，所以人物方面比以前美麗了少許，另外音樂方面亦十分悅耳，而本人最關心的當然是全員幾乎所有對白均有配音；難度方面，問題可說是中規中矩，有時有些對白看到也會大笑；可是這遊戲對於不太懂日語的人有一定的高難度。(山寺良牙)

評分：
- 人物／機械：5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：4分
- 故事：5分
- 操作性：4分
- 投入度：5分
- 原創性：5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：4.38分

《心跳》系列的遊戲越來越多，一隻本身是戀愛育成的模擬遊戲，可以發展到這麼大，它的魅力的確是不容忽視，而這遊戲的玩法也十分特別，是以問答的形式來進行，當中有一些很有趣的問題和答案。其實這一類型的遊戲在之前也有不少的，而筆者較喜愛的有虹色町之奇蹟。不過不會日文的玩者在玩的時候會有一些困難。（格仔）

評分
- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：4分
- 移植度：——分

平均分：3.125分

JINGLE CATS



PlayStation/SLG/SME/296港元

雖然筆者見過不少貓兒，但這遊戲的貓兒未免太滑稽，而遊戲的玩法都很特別，因為它不像其他育成遊戲那樣，需要從小養大貓兒，而是在平時的生活裏製造一些機會令一對貓兒變成情侶或知己，不過當中要怎樣做就看看玩者了。在難度方面，這遊戲不算是太難，因為玩者每一次都是做同樣的東西，只不過花了多一點時間處理。當中筆者最喜歡的是完成每個STAGE後的貓貓樂曲。(怪傑)

評分：
- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：--
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3.5分
- 移植度：--

平均分：3.21分

這遊戲中的貓，筆者想牠們的行為根本與人無異，牠們抵死的樣貌和身上的花紋，再加上古怪的表情，十分惹笑，那一些貓的生活有很多古怪有趣的事情，身為主人的玩者除了要照顧牠們的起居飲食外，還要顧及牠們之間的感情，有不和的便要幫手調停，情投意合的便要撮合牠們，做牠們的主人一點也不易（格仔）

評分
- 人物／機械：3分
- 畫面：2.3分
- 音樂／音效：2.2分
- 故事：3分
- 操作性：2分
- 投入度：2分
- 原創性：3分
- 難易度：3.3分
- 移植度：－－分

平均分：2.6分

總評：

哈哈！終於渡過什麼五窮六絕了，因為這個月所推出的遊戲比五、六月為多，而當中還有多個令人期待的作品，例如PlayStation有：充滿解謎成份的OVER BLOOD 2、每每都有人生抉擇的擁抱季節、多多問題的心跳之放課後、以殺人藝術見稱的影牢~刻命館之真章和到處斬殺敵人的武藏傳，而SATURN就有舊作番新推出的LUNAR 2，以及由AV女優配音的狙擊千金小姐，這些都是七月初至七月中旬的大作，不過在這些遊戲裏，筆者最喜歡的就是擁抱季節，這可能是筆者喜歡動畫的關係。(怪傑)

遊戲王

PlayStation/SLG/KONAMI/5800日圓

雖然這遊戲分開了育成和戰棋兩部份，不過可以將育成部份所飼養的魔獸拿到戰棋部份使用，而且每隻魔獸的樣子十分可愛，這些都是筆者較為欣賞的。另一方面，筆者覺得這遊戲最差勁的地方就是遊戲的難度十分高，因為玩者除了要考慮每隻棋子的移動方式，還要考慮電腦將會行走的路線，真是十分煩厭，以及電腦手持的魔獸都比玩者手持的強。(怪傑)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：--
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：1.5分
- 移植度：--

平均分：2.64分

又是一隻改編《週刊少年JUMP》漫畫的遊戲，不過現在於《週刊少年JUMP》連載的漫畫之魅力已大不如前了~~。唔，這可是一隻以象棋為藍本的戰棋遊戲，行法就像象棋，而戰鬥時卻以攻擊及扣HP制，感覺也蠻新鮮。而且棋盤的地形變化也不低啊，也把每盤棋局的戰略性提高了不少。而且這GAME也有「收集怪獸模式」，實在是篤中了不少喜歡收集東西之玩者的死穴。WELL，若果大家玩厭了甚麼國際象棋呀、中國象棋甚至鬥獸棋，也可試試這東西刺激下腦袋啊。(小健健)

評分

- 人物／機械：3.5
- 畫面：3.2
- 音樂／音效：2.9
- 故事：——
- 操作性：2.9
- 投入度：4.1
- 原創性：4.3
- 難易度：3.8
- 移植度：——

平均分：3.5分

擁抱季節



PlayStation/ETC/SCE/4800日圓

雖然這個和Double Cast是同一系列，但這個卻是愛情故事，而當中的分支選項，是筆者最喜歡的，因為可以從中感受到什麼是人生的抉擇，而且可以令到故事的ENDING有所改變。在這個擁抱季節裏，不論畫功和畫質都比Double Cast為好，不過最可惜的是遊戲進行時間比Double Cast為短。(怪傑)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3分
- 移植度：--

平均分：3.44分

「自創劇集」系列的第二作，繼續是以失憶少女為題材的故事。在個人喜好上，今集的作畫似乎比上集略差，但若連鏡頭運用亦計算在內的話，仍算是一隻高水準的作品；至於故事方面，在下則較為欣賞這一集，大概是因為故事較合情理，不像上次《DOUBLE CAST》那樣太過理想；但有一點值得一讚的是振動手掣的效果做得不錯，那種模擬的心跳感覺，往往會令玩者的投入感大增。(J.J)

評分

- 人物／機械：4分
- 畫面：3.8分
- 音樂／音效：4分
- 故事：4.3分
- 操作性：4分
- 投入度：4.5分
- 原創性：3分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：3.45分

F-ZERO X



N64／RAC／任天堂／5800日圓

任天堂著名賽車遊戲《F-ZERO》終於在N64推出其新作《F-ZERO X》，任天堂盡量用盡N64的機能，畫面十分流暢，就算是有三十架車同時在畫面上比賽也不會看到有慢動作出現；可是，可能為了流暢的關係，玩時周不時看到有「爆山」的情況出現；之後音樂方面，其效果音十分表現出其速度感及刺激感。最後不得不提的，就是其新的對戰機能，雖然一分四畫面是小了些，但玩下去卻是十分「過隱」，特別是那個最後飛出賽道的便是勝者及死後可「累街坊」(山寺良牙)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：4分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：4分
- 難易度：2分
- 移植度：——

平均分：3分

這不單是一個賽車遊戲，而且還加入了很多不同的原素，令到筆者感受到豐富的遊戲性。在這遊戲的賽道真是十分豐富，而且還很有未來的感覺，令玩者不會感到沉悶。筆者最喜歡的是這遊戲所營造出來的速度感覺，真是令人十分緊張刺激，而這是筆者較為喜愛的部份。(怪傑)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：3分
- 投入度：4分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.13分

SHAKE KIDS



PlayStation／ACT／On DiMand／5800日圓

一隻看似是名不經傳的遊戲，只是當玩過之後便發現非常吸引。創意十足而且操作方便，遊戲除了考驗各位連打能之外，更加入一些特定輸入方法，以避免玩者依賴連射手掣來過關。不過，筆者奉勸各位若要感受此遊戲的真正樂趣，便一定要使用Dual Shock震動手掣。只要一試，你將對此遊戲完全改觀，甚至沉迷下去的呢！(Agent X)

評分：

- 人物／機械：3
- 畫面：3
- 音樂／音效：3
- 故事：3
- 操作性：4
- 投入度：4.5
- 原創性：5
- 難易度：4
- 移植度：——

平均分：3.69分

「搖呀搖～搖到外婆橋～」這個實在有趣，遊戲的挑戰性不單只是對付敵人，還有「善後手法」也很富挑戰性，將敵人放入杯子裏不斷搖動來增加分數，同時要有次序地連打L或R鈕，實在很大考驗。雖然畫面和音效不足，但是遊戲性就已經值得很高的分數。(古拉拉_B)

評分

- 人物／機械：2分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：2.5分
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3分

煙花



PlayStation／SLG／魔法株式會社／4800日圓

或者是近年來看得煙花太多，因此對於煙花匯演這類活動開始覺得不外如事。不過，當大家細心一想，雖然煙花的生命是如此短暫，但是它仍用盡用力發出光芒，對於這種可貴的精神，大家又有誰留意到呢？遊戲本身創意很高，不過難度亦較高，這可能是由於遊戲中有令人難以明白的煙花術語。此外，在製作煙花時，各種的配搭亦令人感到煩悶。始終煙花都是親身在現場欣賞較好……。(Agent X)

評分：

- 人物／機械：2.5
- 畫面：3
- 音樂／音效：3
- 故事：3
- 操作性：3
- 投入度：3
- 原創性：4
- 難易度：4
- 移植度：——

平均分：3.19分

利用煙花作為育成遊戲的題材，絕對是創意的表現，而遊戲中的煙花種類繁多，因為我們平時比較少接觸到有關煙花的東西，所以遊戲中的一些專用名稱，我們是很難明白的。在香港看到煙花的機會不多，各位讀者可以試試在家中開一個煙花大會啊！(格仔)

評分

- 人物／機械：2分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：4分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.875分

RADIANT SILVERGUN



Sega Saturn／STG／
TRESURE／5800日圓

不用說，遊戲難度之高實在令人咋舌！今集除了忠實移植業務用版本之外，其加插了動畫的Saturn Mode亦令遊戲多添了一份故事性。不過，由於攻擊組合總共有7種之多，實在令人有點不知所措，不過只要玩者使用Joystick或按X、Y、Z鍵的話，便不用一下子按幾個鍵而按到手軟！此外，筆者亦建議各位不要長期玩這隻遊戲，因為單單一關便足以令各位頭昏腦脹了。(Agent X)

評分：

人物／機械：3.5
畫面：3
音樂／音效：3
故事：3
操作性：3
投入度：4
原創性：——
難易度：5
移植度：4.5

平均分：3.5分

飛機竟然配有「絕世好劍」？磨菇也可以發射子彈？這個遊戲的機械設定實在不敢恭維，還有那些無謂的日文配音，令筆者覺得這是一齣電影多於遊戲。但是遊戲本身的設定替它取得不少分數，因為那組合式的攻擊方法，及那種要以「恐怖」來形容的難易度，深深吸引着筆者一再沉迷下去……(古拉拉_B)

評分

人物／ 機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／ 音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

實況POWERFUL棒球98開幕版



PLAYSTATION／SPT／
KONAMI／5800日圓

這一集的實況十分充實，人物方面依舊過癮，好球區內的游標變成球棒形十分討好。畫面整體上變得更醒目，個人覺得除了球員資料更新外，其餘部份亦Up-Grade了。新的甲子園模式是遊戲內最特別的部份，可玩性亦十分高。對喜歡棒球遊戲的人，便一定不要錯過這遊戲了！(積奇)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：－－分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：－－分

平均分：3分

基本上今次只不過是追加資料集，遊戲中的球員始終非常Q版，而且搞笑萬分(尤其當投手"Wing"下"Wing"下時)。至於遊戲操作及畫面方面，與上集並沒有太大的改變，因此一直喜愛這系列遊戲的朋友，便不容錯過。不過，由於筆者始終未能適應電腦的投球方式，因而常常被對手三振出局，造成非常之大的心理打擊！！唉～欲哭無淚～！(Agent X)

評分

人物／機械：3
畫面：3
音樂／音效：3
故事：——
操作性：3
投入度：4
原創性：2
難易度：4
移植度：——

平均分：3.14分

CHORO Q 64



PLAYSTATION／RAC／
TAKARA／6800日圓

這個N64版的《CHORO Q》與PS版的分別不大，整體來說畫面變得較為細緻，可是另一方面卻給人簡單的感覺。雖然N64的多邊型能力較PS出色，可是遊戲進行時仍有「爆山」的現象出現，令人失望。有玩開《CHORO Q》系列的朋友，不要期待這個N64版會有太大的轉變。(積奇)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：－－分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：－－分

平均分：2.4分

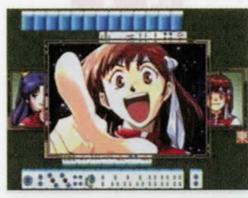
雖然TAKARA已在不同的主機上推出過同系列的遊戲，但筆者覺得依然可以在當中找到一些值得欣賞的地方，例如這遊戲中的背景、汽車及賽道，都做得十分紮實而圓滑，而賽道中的風景，卻令到筆者的視覺感到十分豐富，這個可能是N64的機能問題。而這遊戲新加入的轉彎技術真是又方便又怪誕，這是令筆者十分開心的。(怪傑)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：--
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：--

平均分：3.29分

新世紀EVANGELION與愉快的同伴們



PlayStation／TAB／
GAINAX／6800日圓

不知GAINAX是否看過SUPER ROBOT F籐原忍等人打麻雀的一場戲，而想出這隻構思如此偉大的「正」GAME，不過以她過往的行徑來說有此遊戲出現亦不足為奇。內容有意境非凡的OPENING MOVIE、新繪的插圖、全配音的對白，總算製作得頗有良心，但讀碟速度及操作性就真的令人傷感，按鍵後的反應永遠也像慢半拍似的，若身為GAINAX作品FANS的玩者買來一試亦無妨，單論遊戲性就真的不願置評了。此遊戲選角時沒有染指到「王立宇宙軍」，是唯一令我安慰的地方。(零式迪爾)

評分：

人物／機械：3.5
畫面：2.5
音樂／音效：2.5
故事：1.5
操作性：1.5
投入度：2.5
原創性：2
難易度：2.5
移植度：——

平均分：2.3分

WELL，其實我是一個不懂搓麻將的傢伙，不過總想知道這次GAINAX又搞甚麼鬼。而我玩罷，最大的感覺是: 硬巴巴的把三個套時代背景完全不同之作品拉在一起，勉強得來也很古怪。本來，GAINAX的動畫比較著重人性的刻畫，但來到這裡大家也只不過是一塊被配了音的廣告版，出來的目的只不過是為這隻麻將GAME促促銷。另一方面，故事模式中故事交代得太長氣，，人家開機也只不過想跟入面的人物搓搓麻將，誰會想聽你那些胡扯的故事? 真是悶蛋。(小健健)

評分

人物／機械：2.7
畫面：2.9
音樂／音效：3.1
故事：0.8
操作性：3.3
投入度：2.9
原創性：2.9
難易度：3.0
移植度：——

平均分：2.7分

狙擊千金小姐



SS／AVG／CRYSTAL VISION／6800日圓

自從刪除了X-指定之後，已經很少遊戲能夠這樣露骨地表示出來，這遊戲不單只是畫面過激之外，遊戲中的字句也十分激，遊戲中的女角都由AV來配音，真的是史無前例，而眾女角的樣子也不差，不過遊戲的玩法太過公式化，遊戲的自由度不太高，難度略為低了一點，可說是遊戲的一大弊端(格仔)

評分：

人物／機械：3.7分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.2分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2.7分
原創性：3.5分
難易度：2.5分
移植度：3.7分

平均分：3.2分

唉！難道戀愛遊戲真是走到末路？這個戀愛冒險遊戲，與其說是遊戲，不如說是互動故事好了。能夠讓玩者操作的地方不多，只是在某些地方有兩至三個選擇分支，而女孩們全部都是自己送上門的，實在毫無挑戰性，唯一挑戰的是玩者的耐性，不如重覆的樣子，及重玩遊戲去取得全部「半鹹淡」的圖片。(古拉拉_B)

評分

人物／ 機械：2分
畫面：2分
音樂／ 音效：2分
故事：2分
操作性：1分
投入度：1分
原創性：2分
難易度：1分
移植度：——

平均分：1.625分

無責任遊戲評壇

赤川次郎 夜想曲



PlayStation／ETC／PACK-IN SOF／5800日圓

WELL，明顯地這是一隻借赤川次郎之名而來的遊戲。不過，又是這類型的文字AVG，又是一幅硬照前不停出字幕，要你看、要你了解，之後再作選項。唔，說起來，也有點悶~~。這類型的遊戲，我覺得造得最出色還是SATURN的《街》。雖然遊戲中的音響效果造得非常出色，但視覺效果就應真麻麻，也很需要玩者的「幻想力」去「補完」。最要命的就是遊戲中所有人物，都只不過是一個粉紅色的影，很邪喲。吓，總括來說，這遊戲對於我這個自命赤川愛好者的傢伙來說，也不大吸引啊。(小健健)

評分：
人物／機械：0.3
畫面：2.7
音樂／音效：4.1
故事：3.2
操作性：3.3
投入度：2.9
原創性：3.4
難易度：3.5
移植度：——
平均分：2.9分

開頭一段充滿「芬蘭浴」味的音樂已令人十分討厭，雖然畫面十分真實，可是以硬照居多的作風是積奇最感無癮的。遊戲內的效果音非常迫真是其優點（這類遊戲應該的吧！）。所謂的對應振動令人有可有可無的感覺，人物的表達方式亦覺過時，這樣的遊戲對不大懂日語的人來說便不要考慮了。(積奇)

評分
人物／機械：1分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：1分
難易度：2.5分
移植度：——分
平均分：1.93分

BRAVE FENCER 武藏傳



PlayStation／ARPG／SQUARE／420港幣

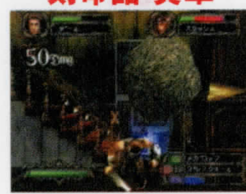
若它是SQUARE的暑期大作，那就實在是有點兒…雖然對於一隻ARPG來說，其構想是很好，有配音、解謎成份、Q版角色和升LV等都不錯，但是論到畫面質素，就真的叫人不討好，叫人相信這是《F.F》公司出的遊戲，相信有點困難，只能用一般貨色作比喻，而且遊戲又實在過短，令筆者有點失望。(MS)

評分：
機械／人物：4分
畫面：2分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：4分
投入度：2.5分
原創性：——
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.07分

又是一個SQUARE出品的遊戲，整體上的表現不差，給人十分熱鬧的感覺。系統方面亦算新，可是迷宮的構造卻有點兒千篇一律，大部份也是圓圓的要玩者繞圈走。劇情的交代以「多邊形人」來表達是筆者較不欣賞的，喜歡這類又要閃又要避的動作遊戲的朋友，相信這個會是好選擇。(積奇)

評分
人物／機械：2.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——分
平均分：2.5分

影牢～刻命館 真章～



PlayStation／ACT／TECMO／港幣358元

對於一個玩過《刻命館》的人而言，這次的《影牢～刻命館 真章～》真是令人有點兒的不習慣，因為這次的SYSTEM改了不少，最易發覺的便是使用陷阱時要「CHARGE TIME」，然而這似乎是好多於壞，因為這樣使遊戲的難度增加了不少，不過，人物和背景依然是爛得令人感到失望，幸而戰鬥的地點大細使遊戲的變化完全表現出來，這是非常難得的。(赤目黑龍)

評分：
人物／機械：1.5分
畫面：1.5分
音樂／音效：3.5分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：4.5分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——分
平均分：2.94分

遊戲不論系統、音樂或是畫面都比前作強化了。使用阱陷造連鎖來殺掉敵人實在大快人心，加入了高低地形令遊戲更多變化，音樂令遊戲的恐怖氣氛倍增，還有角色和場色的貼圖比起前作進步了不少，善用了PS本身的機能，而且故事有多線分支，玩可性同時提高了。(古拉拉_B)

評分：
人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3分

超人迪加



PlayStation／FIG／BANDAI／5800日圓

玩者一向不喜歡看《超人》系的，但是遊戲所做出來的效果極之像電視劇，令筆者不能不感嘆為何有這樣的動作遊戲……本來以為電視劇要遷就替身們而將超人和怪獸的動作減慢，怎知到了遊戲上動作仍然生硬如舊，還是那句：「超人迷不容錯過、遊戲迷可以不理」。(古拉拉_B)

評分：
人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：3分
故事：1.5分
操作性：1分
投入度：1分
原創性：0.5分
難易度：1分
移植度：——分
平均分：1.5分

唔，相比起上次「眼鏡廠」所推出的《七星俠》，我就覺得這隻《超人迪加》更為有趣。首先，這隻《超人迪加》可不只是對戰格鬥那麼簡單，有時還要「執行任務」。好像阻止怪獸破壞發電廠、又或者在不K.O.怪獸的情況下把U.F.O.破壞，其新意可比一般格鬥GAME高喲。又，遊戲中的超人三種變身，不但忠於原著，而且這三段變身更有實戰用途，玩者要靈活運用方可對強敵有點勝算。再加上極重特撮味的角度及動作，實在一絕。(小健健)

評分
人物／機械：4.6
畫面：4.1
音樂／音效：3.9
故事：3.6
操作性：2.8
投入度：3.9
原創性：4.0
難易度：3.8
移植度：——
平均分：3.8分

蒼天之白神之座

PlayStation／SLG／PANDORA BOX／6800日圓

遊戲的創意不俗，而且遊戲的片段也有一定的水準，在所有登山過程都做得十分仔細，無論是登山會用的道具和登山的過程都很真實，只不過當玩者到了登山模式的時候便會開始悶，而且這遊戲的難度也不算低，但是當你歷盡艱辛去到山頂，那一份喜悅是值得的。(格仔)

評分：
人物／機械：2.5分
畫面：2.3分
音樂／音效：2分
故事：2.2分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——分
平均分：2.5分

一隻非常真實的模擬攀山遊戲，當中筆者最為滿意的是在出發的時候，畫面會播放一些旅程片段，令人感覺到一股莫名其妙的興奮。此外，遊戲中各類攀山準備雖然複雜，但玩者是可以選擇由電腦為你調配，這的確是非常親切的作法。不過，為何畫面中的字會是那麼細的呢？這令人很難閱讀的啊！此外，攀山時始終缺乏一些特寫畫面，亦令遊戲的趣味大減。(Agent X)

評分
人物／機械：3
畫面：3
音樂／音效：3
故事：3
操作性：3
投入度：3
原創性：3.5
難易度：3
移植度：——
平均分：3.06分

新GAME時間表

PlayStation

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

8月發售遊戲

日期	遊戲名稱(日)	遊戲名稱(中)	廠商	售價	類型
8月6日	★新スーパーロボット大戦(ザ・ベスト)	新超級機械人大戰後THE BEST)	BANPRESTO	2800日圓	SLG
	★ALIVE	ALIVE	GENERAL ENTERTAINMENT	6800日圓	不詳
	■SDガンダムジェネレーション	SD 高達世代	BANDAI	5800日圓	SLG
	■パズルボブル4	PUZZLE BUBBLE 4	TAITO	4800日圓	APUZ
	■陸釣王	陸釣王	NAXAT	5800日圓	SPG
	トラップガンナー	TRAPGUNNER	ATLUS	5800日圓	STG
	トランスポートタイクーン3D～SLからはじめよう!!～	TRANSPORT TYCOON 3D~由SL開始!!~	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	倉庫番ベーシック2	倉庫番BASIC 2	伊藤忠商事	3480日圓	PUZ
	メリーメント キャリング キャラバン	MERRYMEN CARRYING CARAVAN	imadio	5800日圓	SLG
	バイオハザードディレクターズカットデュアルショックVer.	BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK Ver.	CAPCOM	3800日圓	ACT
	バイオハザード2デュアルショックVer.	BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK Ver.	CAPCOM	4800日圓	ACT
	3X3EYES～転輪王幻夢～	3X3 EYES~轉輪王幻夢~	KING RECORD	6800日圓	RPG
	あのこどこのこ	那孩子是哪裏的孩子	SUCCESS	價格未定	SLG
	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	JALECO	5800日圓	SLG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	JetMoto'98	JetMoto'98	SCE	5800日圓	RAC
	ウキウキ釣り天国～川物語～	釣魚天國~川物語	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	鋼仁戦記(GO－JIN SENKI)	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	ガンバアール	GUNBARL	NAMCO	5800日圓	STG
	パチスロ(ｶﾞｲ)、ユニバーサル公式ガイドvol.3	彈珠機完全攻略 通用公式GUIDE vol.3	日本SYSTEM COMPONENT	6800日圓	ETC
	ファミリーボウリング	FAMILY BOWLING	日本物產	5800日圓	SPT
	Noel La neige Special	Noel La neige Special	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	ボンバーマンファンタジーレース	BOMBERMAN FANTASY RACE	HUDSON	價格未定	RAC
	マイホームドリーム(ザ・ベスト)	MY DREAM HOME	VICTOR SOFT	2800日圓	SLG
	ザ ドラッグストア～マツモトキヨシでお買いもの	THE DRAG STORE到松本清那 門吧!	HUMAN	5800日圓	SLG
	ワールドプロテニス'98	世界職業網球'98	MAGNOLIA	4800日圓	SPG
	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～(ザ・ベスト)	WORLD NEVERLAND~Olerud王國物語~	RIVERHILL SOFT	2800日圓	SLG
13日	■エルフを狩るモノたち(監)	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	■ドリーム・ジェネレーション～恋か?仕事か?	DREAM GENERATION~戀愛嗎?工作嗎?~	MASIYA	6300日圓	SLG
	花と龍	花與龍	I'MAX	5800日圓	TAB
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	5800日圓	ACT
	プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	4800日圓	SLG
	エコーナイト	ECHO NIGHT	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	クレイマンクレイマン2～スカルモンキーの逆襲	CLAYMAN CLAYMAN 2	RIVERHILL SOFT	5801日圓	AVG
20日	必殺パチスロステーション	必殺彈珠STATION	SUNSOFT	4800日圓	SLG
	実機パチスロ徹底攻略 SPEED.CR金閣寺3	實機角子老虎機 SPEED CR金閣寺3	CULTURE PUBLISHERS	4801日圓	ETC
	川のぬし釣り～秘境を求めて～	河邊垂釣~追尋秘境	PACK IN SOFT	4800日圓	SPT
27日	■ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	■銃夢～火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	6800日圓	ARPG
	にじいろトゥインクル ぐるぐる大作戦	GURUGURU大作戰	ASCII	價格未定	不詳
	時空探偵DD2 叛逆のアブサラス	時空偵探 DD2	ASCII	6800日圓	AVG
	ドキドキプリティーリーグ熱血女青春記	心跳PRETTY LEAGUE乙女青春日記	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	アストロノーカ	ASTRONOKA	ENIX	6800日圓	SLG
	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	5800日圓	STG
	(社)日本ボウリング協会推薦 KING OF BOWLING PROFESSIONAL編	日本BOWLING協會推薦 KING OF BOWLING2 PROFESSIONAL編	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPG
	Dancing Bladeかってに桃天使	Dancing Blade任性地桃天使!	KONAMI	5800日圓	ETC
	The Legend of Heroes英雄伝説4朱紅い雫	英雄傳說4朱紅色的水滴(暫稱)	GMF	5800日圓	RPG
	パーラーステーション	PARLOR STATION	GMF	5800日圓	SLG
	グランドセフトオート	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
	初恋ばれんたいんスペシャル	初戀情人節SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG
8月	アバラバーン	ABALABURN	TAKARA	5800日圓	ACT

9月發售遊戲

日期	遊戲名稱(日)	遊戲名稱(中)	廠商	售價	類型
9月3日	■毎日猫曜日	毎日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	6800日圓	ACT
	メタルギアソリッドプレミアムパッケージ	METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE	KONAMI	9800日圓	ACT
	風の丘公園にて	在風之丘公園	TECHNO SOFT	5800日圓	AVG
	MYSTIC MIND	MYSTIC MIND	毎日COMMUNICATION	6800日圓	不詳
9月10日	■どきどきボヤッチオ	DOKI DOKI BOYACCHIO	KING RECORD	5800日圓	不詳
	ガブル	GUBBLE	ASK講談社	價格未定	ACT
	カクテル・ハーモニー	COCKTAIL HARMONY	ASTROL	5800日圓	ETC
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	デビュー21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	ドルフィンズドリーム	DOLPHIN STREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
17日	■ビシバシスペシャル	BISBIS SPECIAL	KONAMI	5800日圓	ETC
	■U.P.P.	U.P.P.	PANZOR SOFTWARE	4800日圓	不詳
	■スピンテイル	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓	ACT
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	峠MAX2	山路賽車MAX2	ATLUS	5800日圓	RAC
	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	蒼狼與白鹿・元朝秘史	光榮	6800日圓	SLG
	KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	蘭末ちゃんの大江戸すごろ 慶応遊撃隊外伝	蘭末的大江戶雙六 慶應遊擊隊外傳	VICTORY SOFT	5800日圓	ETC
23日	★上海 真的武勇	上海真的武勇	SUNSOFT	5800日圓	ETC
	■童夢の野望2THE RACE OF CHAMPIONS	童夢的野望 2THE RACE OF CHAMPIONS	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	■フィフスエレメント	第五元素	HUDSON	價格未定	AVG
	■STAR WARS MASTERS(仮称)	STAR WARS MASTERS(暫名)	BPS	5800日圓	FIG
	■カプコンジェネレーション～第2集魔界と騎士～	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	■ナムコアンソロジー2	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC
	スターライトスクランブル 恋愛候補生	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG
	デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
	三国志(監)	三國志2	光榮	5800日圓	SLG
	織田信長伝	織田信長傳	光榮	6800日圓	SLG
	つんつん組～すうじでぷにぷに～	神氣十足組	講談社	4300日圓	PUZ
	DX億万長者ゲーム(監)	DX億萬富翁遊戲2	TAKARA	5800日圓	不詳
	Blaze & Blade Busters	Blaze & Blade Busters	T & E SOFT	價格未定	ARPG
	スレイヤーズわんだほ～	SLAYERS WONDERFUL~	BANPRESTO	6800日圓	RPG
24日	ビートマニア(仮題)	BEAT MARIA	KONAMI	價格未定	SLG
下旬	■デザエモンKids!	設計衛門Kids!	ATENA	5800日圓	不詳
9月	■ミリオンクラシック	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
	NAVIT	NAVIT	ARTDINK	5800日圓	SLG
	スペクトラルフォース(監)	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	きまぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	心情浮動 MY BABY	ACCELER	5800日圓	ETC
	ザ・ゲームメーカー～売れ売れ100万本げっとだぜ	THE GAMEMAKER	ACCELER	5800日圓	SLG
	最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	エンドセクター	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
	オーバーライビン(企)	OVERDRIVING 3	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	RAC
	Jaja馬カルテットMega Dream	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	ジオメトリーデュエル	GEOMETRY DUAL	TAKARA	5800日圓	AVG
	ADVANCED V.G 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	キャプテンコマンドー	CAPTAIN COMMANDO	NEW	4800日圓	ACT
	serial experiments lain	serial experiments lain	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	パイロットになろう!	成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	POWER LEAGUE	POWER LEAGUE	HUDSON	5800日圓	SPT
	センチメンタルジャーニー	SENTIMENTAL JOURNEY傷感之旅	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	御神楽少女探偵団	御神樂少女探偵團	HUMAN	價格未定	AVG
	猫侍	貓侍	HUMAN	價格未定	AVG
	目指せ!ミリオンセラー	目標!暢銷作品～光輝的第1屆新秀偶像歌唱大賽～	富士通電腦系統	價格未定	TAB
	ラリー・デ・アフリカ	RALLY DE AFRICA	PRISM ARTS	5800日圓	不詳
	将棋王	將棋王	童	價格未定	TAB

10月發售遊戲

日期	遊戲名稱(日)	遊戲名稱(中)	廠商	售價	類型
10月1日	■エフィカス この想いを君に…	傳情達意	元氣	價格未定	SLG
	バスアングラー(仮称)	BASUANGURA	KONAMI	5800日圓	SPT
10月8日	★三国志VI	三國誌VI	KOEI	9800日圓	SLG
10月15日	■MTBダートクロス	MTB	SAMMY	價格未定	不詳
	★グラニュー島大冒険	GRAND NEW 島大冒險	秀和SYSTEM	5800日圓	不詳
	ひみつ戦隊メタモルV DELXUE	秘密戰隊V DELXUE	毎日COMMUNICATION	價格未定	AVG
22日	★STREET BOARDERS	STREET BOARDERS	MICROCABIN	5800日圓	SPT
	■L.S.D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	火星物語(10大付録付き限定版)	火星物語 (10大付錄限定版)	ASCII	價格未定	RPG
	ZIGZAGBALL	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	星の丘学園 学園祭	星之丘學園 學園祭	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
29日	★御意見無用2	御意見無用2	KSS	5800日圓	FIG

	★CARDINAL SYN	CARDINAL SYN	SPARK	5800日圓	不詳
	■だんじょん商店会~伝説の剣はじめました~	男女商店會~初遇傳説之劍(暫名)	講談社	5800日圓	RPG
	■アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	5800日圓	SLG
下旬	★PARLOR! PRO4 パチンコ実機シミュレションゲーム	PARLOR! PRO4 實機 SIMULATION GAME	日本TELNET	5800日圓	ETC
10月	★鈴鹿&時間内久クロードレースチーム	鈴鹿&時間耐久CROSS RACE TEAM	COCONUT ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	★MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPPLE PLAY98	MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPPLE PLAY98	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	★おーちゃんのお絵かきLOGIC(SUN COLLECT BEST)	O君的LOGIC(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	不詳
	★麻雀STATION MAZIN(SUN COLLECT BEST)	麻雀STATION MAZIN(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	■五竜陣	五龍陣	ASUKU	價格未定	不詳
	■ガーディアンリコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	DUKE NUKEM	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	猫なカ・ン・ケ・イ	貓貓關係	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	サンパギータ	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
	アームド・ファイター	ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800日圓	FIG

11月發售遊戲

11月上旬	カートデュエルスペシャル	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
11月下旬	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
11月	★最強東大将棋	最強東大將棋	每日COMMUNICATION	6800日圓	ETC
	■プリンセスメーカーGO! GO! プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
	■あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	■リベログランデ	LIBEROGRANDE	NAMCO	價格未定	SOC
	ゲームソフトをつくろう	修補遊戲軟件	IMAGINEER	價格未定	不詳
	雪割りの花	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
	1 o n 1	1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG

12月發售遊戲

12月10日	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
23日	山崎&西原のドンコル麻雀(仮称)	山崎和西原的DONCOR麻雀	MEDIA LINK	價格未定	TAB
下旬	★チョコボの不思議なダンジョン2	陸行島不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
12月	★電車でGO! 2	電車GO2	TAITO	5800日圓	ETC
	★SOUND NOVEL EPISODE1	SOUND NOVEL EPISODE1 弟切草蘇生編	TUNE SOFT	價格未定	ETC
	エアガイツ	EHRGEIZ	SQUARE	價格未定	FIG
	100万円クイズハンター	100萬日圓問答高手	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	さくま式人生ゲーム	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	日本プロレス(仮題)	全日本摔角(暫題)	HUMAN	價格未定	SPG
	ゴジラ:カードバトル(仮称)	哥斯拉:CARD BATTLE(暫名)	東寶	6800日圓	TAB
	サウザンドアームズ	THOUSAND ARMS	ATLUS	價格未定	不詳
	新世代ロボット戦記BRAVE SAGA	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG

98年發售預定遊戲

97年夏	SPAWN The ETERNAL	不死戰士再生俠	HUDSON	5800日圓	ACT
	TNT (THE NEXT TETRIS)	TNT (THE NEXT TETRIS)	BPS	價格未定	PUZ
	Kitty The Kool!カブキでDANCE!DANCE!!DANCE!	Kitty The Kool!在歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	價格未定	ACT
	ギャングウェイ モンスター	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
98年秋	★TOY POP DREAMS	TOY POP DREAMS	KSS	5800日圓	不詳
	★カルル~ライディング レボリューション	RIDING REVOLUTION	MASIYA	價格未定	不詳
	■アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	■聖龍伝説(仮題)	聖龍傳說(暫稱)	BAP	5800日圓	ACT
	■ジャーム 狙われた街	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	モンスターコンプリワールド	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	バトルアスリーテス大運動会GTO	BATTLE ATHLETE大運動會GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	グレイトヒッツ	GREAT HEAT	ENIX	價格未定	RPG
	BOYS BE...2nd Season(仮称)	BOYS BE...2nd Season(暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	胸騒ぎの予感	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	Dance!Dance!Dance!	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	みつめてナイトR大冒険編	凝望騎士R大冒險編	KONAMI	價格未定	AVG
	武戯(仮称)	新格鬥(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
	アナザー・マインド	ANOTHER MIND	SQUARE	價格未定	AVG
	レガイア伝説	莉嘉伊亞傳說	SECI	價格未定	RPG
	めぐり愛して	邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
	ピノッチアのみる夢	木偶之夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	対戦！バトルサーカス(仮題)	對戰!!BATTLE SAGA	TGL	價格未定	SLG
	Juggernaut~戦栗の扉~	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	日本プロ麻雀連盟公認段位認定ソフトTHEプロ麻雀	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹万	日本職業麻雀聯盟承認 本格職業麻雀 真 徹萬	NAXAT	4800日圓	TAB
	ザ・エアーズ	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	時をかける少女	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	AZITO 2(仮称)	AZITO 2(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	久遠の伴	久遠之伴	HORK	價格未定	AVG
	エス	~es	VENTURN SOFTWARE	5800日圓	AVG
	トランプしようよ	來玩啤牌吧	BOOTM UP	4800日圓	TAB
98年冬	★バトル昆虫伝(仮題)	BATTLE 昆虫傳(暫稱)	JALECO	價格未定	不詳
	■エクサフォーム	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	■To Heart	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	WIZARD'S HARMONYアナザーストーリー	WIZARD'S HARMONY ANOTHER STORY	ART SYSTEM WORKS	價格未定	AVG
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	バスランディング	BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	1970年代風ロボットアニメゲッP-X	三一X俠	AROMA	價格未定	STG
	エクソダスギルティー	EXDOUS GUILTY	IMADIO	價格未定	AVG
	リトルライバーズシーソーゲーム	LITTLE RUBBER SEASON GAME	NTT 出版	價格未定	不詳
	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術師2	愛莉工作室 鍊金術士2	GUST	5800日圓	SLG
	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	ブルムイ・ブルムイ	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	あいたくて~your smiles in m	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	DEEP FREEZE	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	いつか重なりあう未来(あした)へーBOTT	給有一天會重遇的未來-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
	魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	價格未定	ARPG
	マール王国の人形姫	瑪魯王國的公仔公主	日本SOFTWARE	價格未定	SRPG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(仮称)	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
98年	★MEREMANOID	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	■ウィザードリィ~DIMGUIL~	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	價格未定	RPG
	R・TYPE∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	奏楽都市OSAKA	搖滾都市OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	玉ｦｵ物語(仮称)	玉繭物語(暫名)	元氣	價格未定	RPG
	Final One~into the mind	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	H A E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられぱな	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・	3D機械人射擊(暫名)	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	Lovers Game's plus~かな	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆弾小僧 スクープザキッド(仮称)	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	火魅子伝 恋解	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	不詳
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
今冬發售	★SONATA	SONATA	TEEN AND E SOFT	價格未定	不詳
	■ファイナルファンタジー□	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG

99年發售預定遊戲

99年1月上旬	バーガーバーガー2	BURGER BURGER 2	GAPS	5800日圓	SLG
1月	★SOUND NOVEL EPISODE2	SOUND NOVEL EPISODE2 鎌鼬風之夜	TUNE SOFT	價格未定	不詳
	■キメろ! 英雄学園	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	勇者王ガオガイガー	勇者王	TAKARA	6800日圓	AVG
99年2月下旬	プレッシャーゾーン(仮題)	PRESSURE ZONE	TAKI工房	價格未定	不詳
99年2月	★SOUND NOVEL EPISODE3	SOUND NOVEL EPISODE3街~命運的交匯點	TUNE SOFT	價格未定	不詳
	モンスター・コレクション(仮称)	MONSTER COLLECTION(暫名)	角川書店	價格未定	不詳
99年春	★チョコボレーシング	陸行島賽實	SQUARE	價格未定	RAC
	■PATLABOR THE GAME(仮称)	機動警察THE GAME(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	サーキットの狼監	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
99年	★WORLD NEVERLAND 2	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

發售日未定	★幕末浪漫 月華の剣士	莫末浪漫 月華之劍士	SNK	價格未定	FIG
	■ピクセルドロップ	PIXEL DROP	HUMAN	5200日圓	ACT
	■ATHENA--Awakening From The Ordinary Life,	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	■Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	オアシスロード	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	ガレリアンズ	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	宇宙機動ＶＡＮＡＲＫ	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	眠ノテオ	眠之繭	ASUMIC ENTERTENMENT	價格未定	不詳
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ(仮	DIGITAL ART COLLECTION(暫名)	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエスト □	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	ユーラシアエクスプレス殺人事件	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	ＦＡＶＯＲＩＴＥ ＤＥＡＲ	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メルクリウス プリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	ＦＬＹ（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ロビン・ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	カプコン ジェネレーション～第3集～	CAPCOM GENERATION~第3集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション～第4集～	CAPCOM GENERATION~第4集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション～第5集～	CAPCOM GENERATION~第5集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000～目指せ! 究極の召喚師～	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	頭文字Ｄ（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	SILENT HILL	SILENT HILL	KONAMI	價格未定	不詳
	アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	4800日圓	SPT
	グリントグリッター	CLINGLITTER	KONAMI	價格未定	AVG
	コントラ～レガシー オブ ウォー～	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVo3.	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	まじかるめでぃかる	魔法藥	KONAMI	5800日圓	RPG
	ＤＯＯＰＥＲＳ	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	ＦＥＮＳＥＲ	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	ＧＲＵＤＡ	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	ＰＲＯＪＥＣＴ ＣＨＡＯＳ	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	HARD EDGE（仮称）	HARD EDGE（暫名）	SUNSOFT	價格未定	不詳
	バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	クラッシュ・バンディクー3（仮題）	CRUSH BANDICOOT 3	SCEI	價格未定	ACT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごＤＥパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	パラッパ2（仮題）	PARAPPA(暫名)	SCE	價格未定	ETC
	ワンダラーズショック１９５０アメリカンドリ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	駄菓子屋キッド	駄果子屋KID	瀧工房	價格未定	不詳
	Q極クイズ こたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	ファーランドサーガ2	FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SLG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	だれでもゲーム銀河英雄伝説～GO! GO! カジノ編～（仮題）	誰人都遊戲銀河英雄傳説~GO GO CASINO編(暫名)	德間書店	4800日圓	TAB
	だれでもゲーム銀河英雄伝説～GO! GO! すごろ編～（仮題）	誰人都遊戲銀河英雄傳説~GO GO擲骰子編(暫名)	德間書店	4800日圓	TAB
	キョロちゃんのプリクラ大作戦	貼紙相機大作戰	TOMY	5800日圓	ETC
	ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	Cybernetic EMPIRE	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	價格未定	SLG
	ＪＵＭＰ ＫＩＤ（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	魔女っ子大作戦	魔女大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ＬＩＰＲＯＳ（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	バックガイナ～よみがえる勇者たち～·完結編	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~·完結編[之後,向着明天]·"	BING	5800日圓	SLG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	ひっとぱっく	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	スーパーエンデューロ（仮称）	超級耐力賽（暫稱）	MASIYA	價格未定	RAC
	深海伝説マーメノイド（仮称）	深海傳説 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

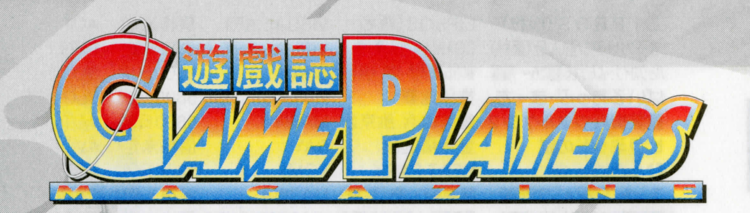
SATURN

8月發售遊戲

8月6日	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	5800日圓	ACT
	サムライスピリッツベスト コレクション	SAMURAI SPIRIT BEST COLLECTION	SNK	4800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説ベスト コレクション	餓狼傳説 THE BEST COLLECTION	SNK	4800日圓	FIG
	斬魔超奥義 ヴァルハリアン	斬魔超奧義	KAMATA	5800日圓	SRPG
	ガーディアン フォース	GURDIAN FORCE	SUCCESS	5800日圓	不詳
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	バッケンローダー	BACKEN LOADER	SEGA	5800日圓	SPG
	プロ野球グレイテストナイン'98サマーアクション	PROFESSIONAL 棒球 GREATEST NINE'98 SUMMER ACTION	SEGA	5800日圓	SPG
	慟哭して…ファイナルエディション	"慟哭,之後・・・FINAL EDITION"	DATA EAST	6800日圓	AVG
20日	★こちら葛区亀有公園前派出所	這 是葛飾區龜有公園前派出所	BANDAI	2800日圓	不詳
	■イメージファイト & Xマルチプライ / アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
27日	★BULK SLASH(SATURN COLLECTION)	BULK SLASH	HUDSON	2800日圓	不詳
	★古伝降霊術 百物語(SATURN COLLECTION)	古傳降靈術 百物語(SATURN COLLECTION)	HUDSON	2800日圓	不詳
	★桃太郎道中記(SATURN COLLECTION)	桃太郎道中記	HUDSON	2800日圓	不詳
27日	★スーチーパイアドベンチャー	SUCHIBAI ADVENTURE	JALECO	3800日圓	不詳
	■スレイヤーズろいやる2	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	6800日圓	SRPG
	ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SRPG
	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	5800日圓	SLG
下旬	■The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	The Legend of Heroes I & II 英雄傳説	GMF	5800日圓	RPG
8月	ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳

9月發售遊戲

9月17日	■シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
23日	★桜通訊 REMAKING MEMORIES	櫻通訊 REMAKING MEMORIES	MEDIA GALLOP	6800日圓	不詳
	■機動戦艦ナデシコ THE BLANKOF 3 YEARS	機動戰艦NEDESICO THE BLANK OF 3 YEARS	SEGA	6800日圓	ETC
	■カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	5800日圓	ACT
	■シャイニング・フォースIII シナリオ 3 氷壁の邪神宮	SHINNING FORCE III SCENARIO.3冰壁之邪神宮	SEGA	4800日圓	ARPG
	■スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	6800日圓	STG
9月	★麻雀学園祭DX	麻雀學園祭DX	MAKE SOFTWARE	5800日圓	ETC
	バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	BACKGUINER 甦醒的勇者們~飛翔編~「背逆的戰場」	VING	5800日圓	SLG
	デジタルモンスター	DIGITAL MONSTER	BANDAI	價格未定	SLG



10月以後發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
10月29日	■バーチャコール S	VIRTUA CALL S 初回限定版	KID	價格未定	SAVG
	■バーチャコール S 初回限定版	VIRTUA CALL S 初回限定版	KID	價格未定	SAVG
	FIND LOVE 2~RHAPSODY~	FIND LOVE ~RHAPSODY~	DAIKI	價格未定	AVG
10月	★SEGA AGES	SEGA AGES	SEGA	4800日圓	ETC
	ミズバグ大冒険	Mrs. Bag大冒險	VING	3800日圓	ACT
	初恋物語	初戀物語	德間書店	5800日圓	SLG
11月	ファルコムクラシックス㈼	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC

98年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
98年夏	★ダービースタリオン(仮題)	DABBY STARION暫稱	ASCII	價格未定	ETC
	フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM帶專用)	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
98年秋	★ルームメイトW ふたり	ROOM MATE W	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	■ミレニアムファイア	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
	Ｐｉａ キャロットへようこそ2!!	歡迎來到PIA CARROT 2	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
98年冬	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版 発売五週年	美少女雀士 發售五週年限定版	JALECO	價格未定	ETC
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	エドワード・ランディ / アーケード ギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	e'tude prologue~揺れ動く心のかたち~	e'tude prologue~心動~	拓洋興業	價格未定	AVG
	Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG

99年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	★レクイエム(仮題)	REQUIEM	日本ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	■Ｊリーグエキサイトステージ Ｖ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	カプコン ジェネレーション~第3集~ ここに歴史始まる	CAPCOM GENERATION~第3集 ~ 歷史從這裡開始	CAPCOM	5800日圓	不詳
	カプコン ジェネレーション~第4集~ 孤高の英雄	CAPCOM GENERATION~第4集 ~ 孤高的英雄	CAPCOM	5800日圓	不詳
	カプコン ジェネレーション~第5集~格闘家たち	CAPCOM GENERATION~第5集 ~格鬥家們	CAPCOM	5800日圓	不詳
	ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
	バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎(仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシー　オブ　ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル　ドラマシリーズＶｏｌ．３	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
	マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略ＳＴＲＩＫＥＳ(仮称)ワーズ(仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	ワーズ(仮称)	"WARRZ(暫名,MODAM 專用)"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	ソニック　ザ　ファイターズ(仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ファーランドサーガ２	FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SRPG
	開運! なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	ＳＵＰＥＲ ３０１ Ｓ．Ｑ(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	ＵＳドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ(仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ザ・コンビニ(SEGA COLLECTION)	便利店時代(SEGA COLLECTION)	HUMAN	價格未定	SLG
	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	バックガイナー~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」	"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」	VING	5800日圓	SLG
	パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング. オデッセイ 2　魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	リアルサウンド2~霧のオルゴール~	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG
	超ＦＬＡＰＰＹ	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	8900日圓	TAB
	Project X2	Project X2	CAPCOM	5800日圓	STG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

DREAMCAST

98年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
11月20日	SEVENTH CROSS	SEVENTH CROSS	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	SRPG
	★ペンペントライアイスロン	PENPEN TRiICELON	GERNERAL ENTERAINMENT	價格未定	RAC
98年冬	Dの食卓２	D之食桌2	WARP	5800日圓	AVG
	戦国TURB	戰國TURB	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	ARPG
	★GODZILLA(仮題)	GODZILLA(暫稱)	SEGA	價格未定	不詳

發售日未定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	★SONIC ADVENTURE	SONIC ADVENTURE	SEGA	價格未定	不詳
	★メルクリウスプリティ	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	★モンスターブリート	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

N64

8月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
8月1日	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場	任天堂	6800日圓	SPT
7日	64トランプコレクション アリスのわくわくトランプワールド	愛麗斯之瘋狂撲克世界 撲克大全集64	BOTTOM UP	6980日圓	TAB
28日	■イギーくんのぶら２ぽんよん	IGI君	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	ACT
8月	忍たま乱太郎６４	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

新GAME時間表

10月發售遊戲

日期	遊戲	中文/英文名	廠商	售價	類型
10月9日	■Let's スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
下旬	★CITY TOUR GRANDPRIX	CITY TOUR GRANDPRIX 全日本選手權	IMAGINEER	價格未定	RAC

11月發售遊戲

日期	遊戲	中文/英文名	廠商	售價	類型
11月下旬	おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳
11月	■64大相撲2	64大相撲2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	■トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	■BACK BUMBLE	BACK BUMBLE	UBI SOFT	價格未定	STG

98年發售預定遊戲

日期	遊戲	中文/英文名	廠商	售價	類型
12月	■ドラえもん２（仮題）	叮噹2	EPOCH社	價格未定	不詳
98年秋	シムコプター64	SIMCOPTER 64	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	オウガバトル３（仮題）	ORGE BATTLE 3 (暫稱)	QUEST	價格未定	SLG
	キングヒル６４ーエクストリームスノーボーディングー	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	ゼルダの伝説６４時のオカリナ	煞爾達傳説 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
98年冬	Ｊリーグ タクティクスサッカー	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800日圓	SPG
	WIN BACK	WIN BACK	光榮	7800日圓	ACT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	爆笑人生６４ めざせ! リゾート王	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	カメレオン・ツイスト２	KAME LEON TRIST 2	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	不詳
	ぬし釣り６４	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
98年	エフ~FLYING HUNTER	愛芙~FLYING HUNTER	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	不詳
	テュロック２（仮称）	DUAL LORD 2(暫名)	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	飛龍の拳ＴＷＩＮ２	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

日期	遊戲	中文/英文名	廠商	售價	類型
未定	★キャベツ	CABBAGE	任天堂	價格未定	不詳
	エル テイル（仮称）	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決! ６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	超空間ナイタープロ野球キング２	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN(暫名)	KONAMI	價格未定	ARPG
	悪魔城ドラキュラ ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	ＭＯＴＨＥＲ ３ 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森(64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	ＮＢＡバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	コンカーズクエスト（仮題）	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	シムシティ ６４（仮称）	SIMCITY 64(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	スーパーマリオ６４ー２（仮称）	超級瑪利奧64-2(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	スーパーマリオ ＲＰＧ ２（仮称）	超級瑪利奧RPG 2(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説DD（仮称）	煞爾達傳説DD(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	ARPG
	ファイアーエムブレイム64	火焰之紋章64	任天堂	價格未定	SLG
	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT

超級任天堂

8月發售遊戲

日期	遊戲	中文/英文名	廠商	售價	類型
25日	ダービースタリオン98（ローソ専売）	打比種馬(Lawson專賣)	任天堂	6000日圓	不詳

發售日未定遊戲

日期	遊戲	中文/英文名	廠商	售價	類型
未定	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

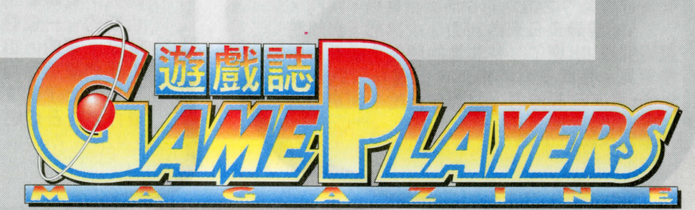
NEO・GEO

7月發售遊戲

日期	遊戲	中文/英文名	廠商	售價	類型
30日	ネオジオカップ98ザ・ロード・トゥ・ザ・ウィクトリー	NEOGEO CUP'98 THE ROAD TO THE VICTORY(卡帶)	SNK	29800日圓	SOC

發售日未定遊戲

日期	遊戲	中文/英文名	廠商	售價	類型
未定	★ザ・キング・オブ・ファイターズ ９８ ドリームマッチネバーエンズ	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(卡帶)	SNK	未定	FIG
	★ザ・キング・オブ・ファイターズ ９８ ドリームマッチネバーエンズ	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM)	SNK	未定	FIG





經過火之六日間的米奇話

經過書展的「**火之六日**」，米奇終於有一身鬆晒的感覺。今年米奇不再做收銀員，改了行做節目主持人，所以每日都要做「西人」。書展一完，當然回復最合意的T恤牛仔褲打扮了。說實在的，米奇覺得今次書展沒有甚麼書好看，以往有擺書展的電腦書店全都消失了，經銷中國圖書的書店也少了很多，加上主辦機構那套對藝術品也作二級處理的做法，連攝影集沒有甚麼好賣。反而我見到一些攤位從發行處拿了幾本攻略本來賣，實質上全是賣遊戲機硬件的遊戲商店。這樣下去，再過幾年，書展不如叫FUN FUN SHOW好了。

唔知開心定唔開心滙小寶寶話

1.) 如無意外，今期書面世之日（31號），就係小的**牛一嘅大日子啦**~~哈哈~~

2.) 好多謝契娘送的鎖匙包哦！不過乖仔真係唔捨得用……

3.) 不過契娘遲下又要同乖仔闊別成個幾月…… 唉…… 真係會掛死乖仔耶 …

4.) 上期書嗰陣仲以為冇人會同小的做生日添，點知家下突然咁多喎~~ 呵呵！

5.) 不過…… 唉…… 就開學囉…… 玩埋呢個月就要收皮…… 唉！

6.) 原來，好多嘢都係整定㗎。有啲嘢呢，你想佢嚟咩，佢偏偏唔嚟喎，等到你冇時間理佢啦，佢就自己中個頭埋嚟。我唔想咁㗎，不過，第一，我真係冇時間，第二，我真係唔想放棄學業同份工………

7.) 係喎，八月又有第二批新小雲公仔囉，小的又要破費了……

8.) 點解平時起稿啲字數成日都好似唔多夠咁，但係編者話又經常爆字呢？？

遲來了的回信

彤小姐：

你好！我很高興收你的來信，亦都很高興你看了本人的編者話，本人除了喜歡漫畫外，亦喜歡充滿動感的動畫，而現在還喜歡了日本戲集。

本人所看的第一套「桂正和」先生作品就是比DNA2還要早的《電影少女》，這是由朋友介紹的（這套漫畫亦是我第一套完整地看完的漫畫），看完這套漫畫後，我就好像患了毒癮一樣，不斷看其他類型的漫畫，但始終都覺得桂正和先生的漫畫最能夠表現出人物的性格和在不同環境下的心情（這是我最喜歡的），當你看完最近期的作品時，你有沒有發覺，他愈來愈能夠表現出人物的心景，而且人物的設定亦愈來愈細緻。希望有機會下次再談啦！

怪傑上

怪傑的經歷

在書展的第一天，筆者就已經去過了。原本抱着愉快心情的筆者，卻被那些購買限量版刀刀劍劍的人仕，令筆者十分氣憤，因為筆者只想購買一些心愛的漫畫書看過飽，但每次都要排上一個鐘頭的隊。最後筆者當然買到幾本想要的書啦！但要花上了三個半小時。當筆者回到家後，才發覺在東立的攤位購買的整套《馬拉松硬漢》，原來它們已經是甩皮甩骨，但發現的時候已經過書展期，真是十分氣憤。

TO：將去北京遊玩的妳
FROM：古拉拉_B

妳熱鬧的氣氛，可有我的份兒？
只是一天，就這麼難過了。
能預見**八月**，妳在北京遊玩時的快樂、笑容
還有我一個人在香港思念的情景……
突然收到妳的傳呼，令我希望
希望能在當地和妳一起……
傳呼妳
卻怕把妳吵醒，怕妳興高彩烈的一夜無眠後
吣吣聲會令妳在小休時不能安穩……
在公司留夜，連做夢也是看到
最愛的遊戲機
幸好
若看到妳，可能不願醒來
但我又不甘一個人，即使
是短短的兩個星期

明樹遊瀊記

某**月**、某**日**、某**夜**裏，

本人在銅鑼灣，利舞台商場附近發現一間賣遊戲機的店鋪，這時本人心血來潮想買一枝HORI STICK，所以便問個價錢，$350? 心裏正想HORI STICK實在短缺，但是不至於抄到$350掛! 所以便想隨便買一枝SEGA STICK，問價錢，$450!（可能工作壓力太大聽錯啫...）再問多次，他說：「$450因為是世嘉自已出的嘛！」（看來佢好似想教精我做DAY仔）因為我唔想對唔住我的機神、金毛的可愛小寶寶、唔知係咪有四舊腹機的腹田哥哥、古代的尖端科技造成了好像是人的機動MS、97變型金剛迪爾及居住在刻命館的殺戮黑龍，所以便不作一聲地走出了店鋪，去了18×以$150的價錢買了一枝SEGA STICK。

心驚驚的可憐小MS話——

◆為何心驚驚？

因為MS旁邊的赤×黑×不知為何經常傻笑，還說着：「你死得很好！很正呀！哈哈~~~來啦~~~來啦~~~哈哈~~~又死了~~~」，MS很驚呀！！

◆為何可憐？

一年一度生日都就到，唉~~~看個形勢，莫非今年要與往年一樣在公司做嘢？或是一個人在街上逛？還是到黃金買GAME，然後自己在家打機？

◆心情不好？

唉~~~在這兩星期裏真是被玩透，無端端踏到個洞，可能會有不少人指着來說：「不是無用嗎？這樣都做不到？你看別人都已………」。

◆很窮？

GP-02啊！對不起呀！現在都未帶你回家，實在沒有辦法啦！遲些一定將可愛得意的你帶回家。

◆就死？

連續兩星期不斷在公司工作（當然有回過家），真不知究竟為了甚麼？現在應該做些甚麼？

積奇編者話

一年一度的書展又過去了，和Agen、小健、犬記一行四人前往，雖然收穫不算大，但總算也做過其指定動作（排隊也…），另一方面，眼見自己的擋攤人頭擁擁，感覺十分不錯。可能是食髓知味，積奇在不知為什麼的情況下，和犬之介二人竟去第二次。由於已去過一次的關係，這次的行動十分迅速，可是……本著沒排過隊便會覺得遺憾的積奇，為了沒有遺憾的步出會場，便往一個有「東西」想買的攤位排隊去，可是到進入了該攤位時，工作人員說「東西」已賣光了，這樣的情況下……唯有懷著遺憾中之遺憾的心情步出會場。阿門。

ps.經過多日來的努力，小弟的「棒球遊戲研究室」出場了，有興趣的朋友不妨看看給些意見。在此多謝阿FUNG的賣身一Day，Scan完又改餐飽的阿君與及百忙中抽空出來按數個按鈕的小健，Thanks ^_^!

山寺良牙的不平

最近本人到灣仔的「18×商場」想買隻正版遊戲，到那些賣正版的高舖查問時，沒有貨便算了，最令人氣憤的竟是受到其「不體貌」對待。就此事要在此特向所有商戶說教，現時香港經濟倒退是任何人也知的，一個顧客走來找你生意已算是不錯的，但你不單接客反而更向他們使用不禮貌對待，更是罪無可恕，出了此文後對你們有甚麼影響你們自己想吧。



KOTARO話——

早陣子，心中總是忐忑不安，而突如其來的不明電話，更令拙者大感迷惑，雖然現在已水落石出，可是卻使拙者明白到誰才是對自己最重要，即使這次並非出於誤會，拙者亦感立誓從未有忘記任何人，無論是何時何刻、何處何方，此志不變！

如果……？着實叫人怦然心動，可惜卻明瞭「如果」始終並非事實……

絕望比存有希冀來得更實在、來得更不留痕跡，最少不會帶來痛苦……

「英雄莫問出處」能理解當中意思的又有幾人？

「專心致志」是拙者日後的方向

小健健雜談

由麵豉湯引發出的究極奧義！！

晚上肚子咕嚕咕嚕地響，於是乎又跟編輯部那班傢伙跑了去醫肚。

寫稿已寫到迷迷糊糊，已沒有腦汁想想往哪裡吃東西了，還是老地方算。一伙人無意識的跑了去吉仔。那個會替你取飲管的收銀姐姐不知跑了去哪裡，換來的是一個染了金髮的小姐。唔~~，不過這已沒所謂，因為我只在意於那碗牛肉飯。

「骨碌~骨碌~骨碌~~~好味~~」三爬兩撥的就把這碗飯吃掉，中途還夾了些AGENT X的泡菜。雖然那些泡菜皮辣心不辣，好像只是將甚麼辣油芝麻跟黃牙白撈一撈就算，不過用來醒醒胃也蠻不錯。

此時，只見AGENT X拿著一個湯碗左扭右擰，好像開不到那個湯碗蓋。於是乎，我就蠻有自信的說道：「等我來吧~~」之後左手接過湯碗，運勁於右手五指，爪實碗蓋，順時針一扭。

「！！！」噢，開不到。

「可惡，我豈能出醜於眾人面前？」說罷，氣聚丹田，右手微震，眉頭深鎖，再把全身之力注於碗蓋上。良久後，面色由紅轉藍，由藍變紫，呼吸更喘氣如牛。

「你們開不到嗎？」說話的是負擔清潔樓面的大嬸。我見她其貌不揚，內功造詣不會比我高吧？於是乎我就以「走著瞧」的心情，把那碗麵豉湯遞了過去。之後見她用曲了的右手食指，壓貼在蓋中的闊邊，姆指再按住碗邊，二指一夾~~

「POP」的一聲，香氣已應聲漂來，整個過程不過兩秒。

中文不太靈光的福田君話——

■最近極度愛上童話《蝴蝶與蜜蜂》，但若蜜蜂被叩上蝴蝶的帽子哪又應算怎樣？

■終於可以回復自由身重返戰線，一定要加把勁了。

■一口氣掃了幾張CD，其中當然是《SHINE》最正，誠意推介。

■搵笨！L'Arc~en~Ciel一次過所推出的3張細碟中，雖然每張都附送隊中成員的收集咭一張，但是它卻是由4人組成……怎能集齊？！我更不幸地只有1張KEN和2張YUKIHIRO。

P.S. GLAY全新大碟《PURE SOUL》已於7月29日推出。

再P.S. 多謝凸版同人鼎力合作，THANKS。

第三P.S. 機神（別名丁丁君）分別以沙漠中的動物和肉塊來形容一大堆人和一小個人，真是「應景到痺」。

零式迪爾猛吹水

▼最近有幾隻一直期待的遊戲相繼令我失望，心情一時相當不快，但遊戲終歸是遊戲，看來不要放太多感情去打機可能會舒服一點。

■本人雖然不是和月的劍心FANS，但亦會問朋友借來追看，最近第十八期封面背寫的文章，想不到他竟遇到與我相同的悲劇；看書內多期FREE TALK看來他與本人同樣也是侍魂信徒，但卻感到大家喜歡侍魂的地方也不盡相同，他畫的漫畫如此討好，我理應會十分喜歡才對，但看到這期那對不知所謂、拿風間兄弟來開玩笑的歹角，那件淩波「色/巴」，我終始無法對這漫畫家有任何好感。

（劍心FANS的讀者請恕在下無禮）

風花説月 J.J話：

◆本來有不少話想寫的，但為免惹來麻煩，還是省回自己時間，在這裏風花說月一番算了。

◆公司最近流行玩DC版哥斯拉PDA，酒井明樹的無敵傳説雖然最後被人打破了，但現時仍是公司內近乎最強的人，而他所收集了的怪物數目也是公司所有機之中最多的，詳情請參閱今期古拉拉_B所寫的「遊戲配件睇真啲」(←廣告)。

◆晚飯鐵竇興仔自從換了新餐牌後，18號西蘭花班片已經成為了最新的熱門號碼，而且亦的確是物超所值，好食好食。

思考完畢的赤目黑龍話

哈！哈！哈！真是太好了！因為早前要考慮的事情已經想清楚了，所以現在心情非常好！就如放下千斤大石一樣，感覺就好像……………………………………

早陣子和一些中學時候的同學和老師聚舊吃飯，真是非常高興，而且她們大多也結了婚，黑龍真是為她感到高興，然而，黑龍現在仍是獨個兒，難免會有一點兒的「孤清」的感覺，哈！不過黑龍亦相當享受現在的生活呢！（說真的一句，全身投入在這個圈子裏，要找到合適的女朋友實在非常難呢！）

P.S. 非常多謝FRANKY哥為小弟訂購的GP02，好可愛啊！非常多謝！非常感激！

AGENT X'S FILE EPISODE NO.:1-X01

昨天筆者曾經歷一次可能影響一生的事，雖然結果還未知道，但是筆者已經沒有任何值得遺憾的事了。

筆者實在很疲倦，所以希望能夠休息一下，忘記一些本已忘了的事。(事實上，回憶永遠也不可能忘掉的)

下次精神好一點再談吧

格仔人編者話：

不知道為什麼自己總愛找麻煩，而最糟糕的便是每一次都要人家來收拾殘局，在此公謹向妳衷心説句對不起。

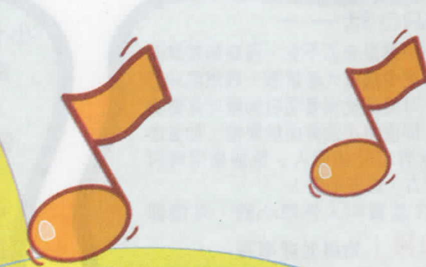
莫笑我，生來就是一個多情種……

True Love Story～到見崎的房間～Vol.1

Present by：癲 & 聲優志望者山寺良牙

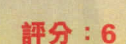






發售商：ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDCD-23118
發售日：6月24日
價格：2300日元

這個原本是國際電腦網絡上播出的「網上廣播劇」的《True Love Story～到見崎的房間～》，現在將其內容集大成而成了這《True Love Story～到見崎的房間～》的CD版。內容方面，除了有曾在網上播出的DRAMA外，亦會有新曲及新曲+舊曲的KARAOKE版出場，喜歡唱歌的人可不容錯過；另外最後亦會收錄各角色配音的對談，聽下去會覺得十分有趣。(山寺良牙)



評分：6

井上涼子VOCAL集3～時間就像夢般～







發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPCX-5098
發售日：6月17日
價格：2730日元

《ROOMMATE～井上涼子～》在推出過第一及第二隻VOCAL集後，亦在不到三個月的期間推出其第三集，這一集亦可能是井上涼子整個VOCAL集中最後一隻。內容方面，所有曲目全是新曲，在遊戲中並沒有出現，而且只是在井上涼子的演唱會中出過場，今作比較特別的地方是有一首合唱的歌，是井上涼子(CV：藤野とも子)與她的好友中山理惠(CV：柳原みわ)，想聽聽這二人的合作成果後要買來聽聽。(山寺良牙)

評分：6



★★★8月Game Music推介★★★

STREET FIGHTER EX2 Drama CD
遊戲：《STREET FIGHTER EX2》
發售商：PONYCANYON
編號：PCCB-00319
發售日：7月1日
價格：2940日元



女神異聞錄PERSONA Vol.2
遊戲：《女神異聞錄PERSONA》
發售商：光榮
編號：KECH-1131
發售日：7月1日
價格：3000日元

DAYTONA USA 2 Soundtrack
遊戲：《DAYTONA USA 2》
發售商：MY BEARS ENTERTAINMENT
編號：MJCA-00025(二枚組)
發售日：7月17日
價格：2940日元



櫻大戰2蒸氣留音館
遊戲：《櫻大戰2》
發售商：MY BEARS ENTERTAINMENT
編號：MJCA-00026
發售日：7月17日
價格：3150日元



超級機械人大戰 Vocal Collection 2
遊戲：《超級機械人大戰》
發售商：FIRST-SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10042(二枚組)
發售日：7月17日
價格：3262日元



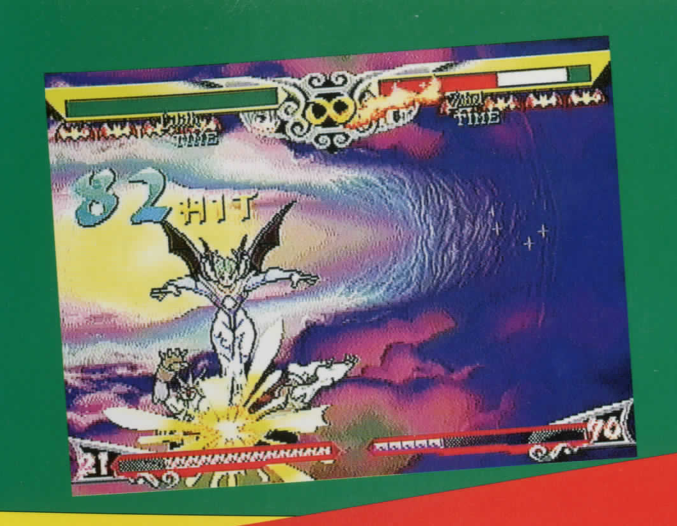
壞樣特急 Original Soundtrack & Vocal Collection
遊戲：《壞樣特急》
發售商：FIRST-SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10043(二枚組)
發售日：7月17日
價格：3568日元

爆走貨車傳說～男一匹夢街道～ Original Soundtrack & Voice Collection
遊戲：《爆走貨車傳說～男一匹夢街道～》
發售商：FIRST-SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10044
發售日：7月17日
價格：2548日元

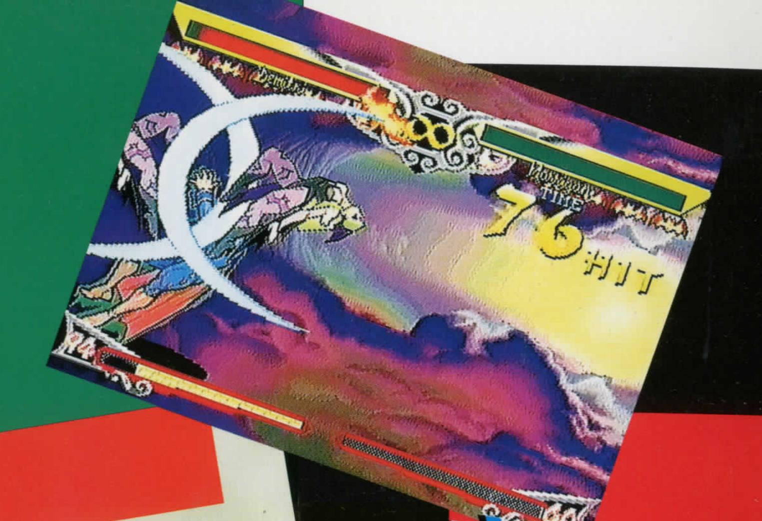


美少女雀士～心跳夢魔～ Drama & Music Collection
遊戲：《美少女雀士～心跳夢魔～》
發售商：AIRS
編號：AYCM-613
發售日：7月21日
價格：2500日元





82 HIT



76 HIT